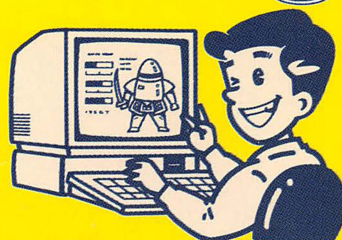
昭和62年5月1日発行(毎月1回1日発行)第6巻第5号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

May 1987 5

マイコン BASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌



定価 ¥380

47機種のパソコン用ソフト66本一挙掲載

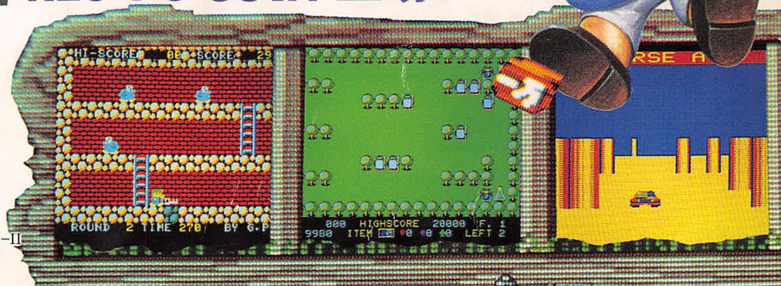
話題沸騰ナムコの新作 ©株式会社ナムコ
妖怪道中記

注目ゲームはこれだ! AOUショー

短期集中講座
●ファミコン・マシン語教室
—メモリの内容を移動させてみよう!!ロード/ストア命令—
●ミュージック・プログラム・マスター大作戦
—キミもゲーム・ミュージックを作ろう!—

タイトーが放つ期待作 ラスタン・サーガ
チャレンジ! AVG—— ジーザス
チャレンジ! RPG—— ラプラスの魔
新製品レポート 16ビットCPU搭載
NEC"PC-88VA"登場





ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム
●PC-8801mkIISRシリーズ用ファミリースタジアム●MZ-2500用シルフィード●PC-6001mkII/6601/SR用ワルキューレの冒険/デーモンクリスタル

BM-Jr./LII2 SEA WAR
BM-LIIIMK5 けっとばせい
ファミコン/ツインファミコン BRIDGE FIGHT/パチコン/XESYS-II
FM7/77 LIVING BALL/CHIKUSHOU
FP1000/1100 銀色の時
JR-100 APPLE HARVEST 3
JR-200 消えた風船
M5 プラナリア/RIBIAS
MSX Heart Land/BALL BALL BALL/2レンジャー
MSX2 キャリングフルーツ
MZ-80K/C/1200 煎餅討真伝
MZ-700/1500 WORD PANIC/HEBIKUN RIVER
MZ-1500 SHARPを救え!!3
MZ-80B/2000/2200/2500 BLOCK TENNIS
MZ-2200/2500 SLIDER
MZ-2500 MAGNET BROTHERS
PASOPIA7 Tipple
PC-6001/mkII/6601/SR WHITE ROAD/スロットマシン
PC-6001mkII/6601/SR どぶ
PC-6001mkIISR/6601SR SKI GAME
PC-8001/mkII/SR ゼロセン/WANTED $1,000,000 vol2
PC-8001mkII/SR どじょっこ
PC-8001mkIISR APPLY
PC-8801 STORM
PC-8801mkIISR 不思議の国のアリス
PC-9801 南野陽子を捜せ
S1 いも作くん
SC-3000 Run Away/機動戦士サトーくん
X1 NEMOTON/天才・秀才・バカ
PB-100 タイニーRPG・アルクスC-2/BOXING
PC-1245/51 ESCAPE!
PC-1500 S.P.T.
PC-2001 奈良の春日野ウスラの冒険



ビデオゲーム・ミュージック・コレクション ダライアス—地底都市のテーマ

中古パソコン機器
U-com Buyer's Guide

SHARP

リアルな〈映像〉と〈音〉が創造力を刺激する。多才なクリエイティブパワーを標準装備して "アートスタジオ・TurboZ"登場。

アナログカラーイメージボード内蔵

ビデオやテレビなどの映像を最大4,096色のリアルさで瞬時に取り込み表示。さらにモザイク処理や反転、階調を変える量子化処理など多彩な取り込み機能をサポートしたグラフィックツール「Z'S STAFF-Z」も同梱。わかりやすいアイコン表示とマウス入力で手軽に画像処理やC.G.作成が楽しめます。グラフィック機能も200ライン4,096色同時表示、400ライン4,096色中8色表示、とパワーアップされました。

4,096色対応ニューテロッパ機能

4,096色のコンピュータ画像はもちろん、テレビやビデオ映像などと重ね合わせた、スーパーインポーズ画像もビデオに録画できます。クォリティの高いオリジナルビデオづくりが楽しめます。

8重和音ステレオFM音源搭載

L・R2チャンネルのオーディオ出力によりダイナミックなステレオシンセサイザーサウンドの世界が拡がります。200音色を標準で装備したミュージックツールも同梱されています。

マウス標準装備

クリエイティブワークがフレンドリーに、複雑な作画入力も簡単操作で楽しめます。

JIS第1/第2水準漢字ROM実装

難しい人名や地名もスピーディに表示、住所録や名簿も美しく仕上がります。

システム・ユーザー辞書装備

音訓・部首索引で検索できる第2水準漢字をサポートしターボの定評ある日本語処理を強力にバックアップ。個人のデータベースとしても使えます。

1Mバイト5インチフロッピー2基搭載

大容量ファイルとして活用範囲を大きく拡げます。また2Dタイプのソフトウェアもそのまま使用でき、豊富な資産が活かせます。

X1ターボが誇るハイパフォーマンスを継承

使いやすさと、高度な能力で定評の漢字BASIC/多彩な通信ツールのサポートで手軽なパソコン通信/豊富なソフト資産が活かせるコンパチブル設計。

資料請求券
X1 turbo Z
ベーマガ
5係

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野



X1 パソコンテレビ turbo Z

パーソナルコンピュータ＋キーボード
CZ-880C(B)ブラック(E)オフィスグレー……標準価格218,000円
15型カラーディスプレイテレビ
CZ-600D(B)ブラック(E)オフィスグレー……標準価格129,800円
●チルトスタンド CZ-6ST1 標準価格 5,800円は別売です。



ターボの系譜を受け継いでさらに実力アップの
ハイコストパフォーマンス機 X1 パソコンテレビ turbo III

パーソナルコンピュータ＋キーボード	CZ-870C(B)ブラック(E)オフィスグレー……標準価格168,000円
15型カラーディスプレイテレビ	CZ-870D(B)ブラック(E)オフィスグレー……標準価格109,800円

●大容量1Mバイト5″FDD2基内蔵 ●JIS第1/第2水準漢字ROM、システム・ユーザー辞書標準装備

区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) 電子機器事業本部テレビ事業 部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

SHARP

ビデオまで巻き込んだこの高感



▲写真は Model 30です

度、楽しみ方も違ってくるぞX1G。

コンピュータ画面をビデオ録画できる
マルチビジュアル端子搭載

ビデオやビデオ入力端子つきテレビとダイレクトに接続、マルチビジュアル端子がパソコンシーンを鮮やかに彩ります。たとえばゲーム、腕にみがきをかけてついに達成したベストスコアや最終画面のクリアなど決定的瞬間、隠れキャラクター、ウラ技の確認、必勝プロセスもビデオに録れる。熱中できるジョイカードもついてゲームプレイもひと味違った楽しみ方が…。遊び心がグングン加速するみたい———。

映像処理も、サウンドも、通信も……
先進機能にもうれしい対応。

テレビやビデオ、ビデオディスクの映像をカラー静止画で瞬時に取り込み、自在に修正加工。イメージ豊かなコンピュータグラフィックスが手軽に創れるカラーイメージボード。※1 多彩なシンセサイザーサウンド創りが楽しめるダイナミックなステレオタイプのFM音源。※2 さらに話題のネットワークにアクセスしたり、仲間同士でデータやメッセージ交換ができるパソコン通信※3をサポート。さらにプロ指向のビデオ編集をめざすなら、スーパーインポーズ録画※4によるオリジナルタイトルづくりも……。X1Gならシステムアップ自在。キミに合わせて成長するぞ。

※1 カラーイメージボードCZ-8BV1 標準価格39,800円、さらに24ドット熱転写カラー漢字プリンタCZ-8PC1 標準価格69,800円と組めば鮮やかに印刷できます。※2 ステレオタイプFM音源ボードCZ-8BS1 標準価格23,800円(スピーカ〈2本1組〉標準装備・ミュージックツール〈2D・5"FD版〉同梱) ※3 モデムユニットCZ-8TM1 標準価格29,800円(通信ソフト〈2D・5"FD版〉・RS-232Cケーブル同梱) ※4 パーソナルテロッパCZ-8DT2 標準価格44,800円いずれも別売です。

ひとりひとりのパソコンスタイル、
選べる3バリエーション。

本体はオーディオ機器とピッタリ組める横幅33cmの小型コンポサイズ、タテ・ヨコ自在だからレイアウトも多彩。ディスプレイは、専用ディスプレイテレビ、手軽な専用ディスプレイ、ビデオ入力端子つきテレビと選べる3バリエーション。Model 10、30合わせて6つの組合わせが選べ、用途に応じたパソコンライフが楽しめます。

名機X1の系譜を受け継いだ優れた機能群

●X1シリーズの豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計●高速ペイントなど多彩な強力グラフィック機能●122KバイトRAMなど余裕のメモリ空間(メインメモリ64Kバイト)●入力、表示も簡単な漢字ユーティリティ(Model 10は漢字ROM CZ-8BK2 標準価格19,800円が必要です)●JIS第1水準漢字ROM内蔵(Model 30)●8オクターブ3重和音のサウンドゼネレータ ●FORTRANやCOBOLなど各種高級言語が使用可能 ●将来の発展に備え、拡張I/Oポートを2ポート内蔵 ●日付・時刻表示、テレビ番組を7つまで予約できるカレンダーつきタイマー●操作しやすいセパレートタイプの薄型キーボード(角度調整用スタンドつき)

※ 別売CP/Mが必要です。(CP/Mは米国デジタルリサーチ社の登録商標です)

X1の高性能がこんなに身近に。

パソコンテレビ X1G

Model 30(ミニフロッピーディスクドライブ2ドライブ内蔵) パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-822C(B・E)… 標準価格118,000円
Model 10(高速電磁メカカセットレコーダ内蔵) パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-820C(B・E)… 標準価格 69,800円
■14型カラーディスプレイテレビ CZ-820D(B・E) 標準価格 79,800円 ■14型カラーディスプレイ CU-14G(B・E)…… 標準価格 49,800円

●品番中の( )表示は、B〈ブラック〉・E〈オフィスグレー〉を示します。

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) 電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)へ。

資料請求券 X1G ベーマガ 5係

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

感・動・的。

ビデオにつなげる、アニメができる。
こんどの88は、創造力をかきたてる。



PC-8800シリーズすべての機能が今、新たな次元へ進化した。

65、536色の鮮やかな色彩と高速描画を実現。

PC-88VAは、自然画に限りなく近い640×200ドット画面での65,536色同時表示、640×400ドット画面での256色同時表示など多彩なグラフィックモードが選べます。しかも、新開発16ビットCPU、専用LSIにより、高速描画も実現しました。

パソコン画面が収録できるビデオ出力端子を標準装備。

パソコンの表示画面をそのままVTRに収録できるビデオ出力端子の標準装備により、CGや動画を自作ビデオに挿入したり、ゲームの経過をそのまま録画して攻略作戦を練ったりなど、パソコンの楽しさが倍増するとともに創造力もいちだんとかきたてられます。

CPUに16ビットカスタムマイクロプロセッサを搭載。

CPUに新開発16ビットカスタムマイクロプロセッサμPD9002(V30／μPD70008AC命令コンパチブル 8MHz)を採用しました。また、メインメモリとして512Kバイトの大容量RAMを実装しています。(最大1.5Mバイトまで拡張可・640Kバイトを超える部分はバンクメモリとして使用)

辞書ROM搭載により、さらに充実した日本語処理機能。

辞書ROMによる高速連文節変換を実現した日本語入力フロントプロセッサ(JIS第2水準までの漢字に対応)と日本語対応キーボードにより、高速に日本語入力が行えます(V3モード)。

簡単にアニメーションが作れる専用ソフトを提供。

標準装備のマウスを使って簡単にアニメーションが作れる専用ソフトを提供(別売)。たとえば、マウス操作で画面に円を描き、他のスペースに三角形を描くと、パソコンが円から三角形に変化させながら移動する動画を作成してくれます。

PC-8800シリーズの豊富な資産を継承。

PC-88VAは、ベストセラーPC-8800シリーズの最上位機種として、16ビットにグレードアップしながら、最大限の互換性を保持しました。従来の多彩なソフトウェアや周辺機器(ボード類、外付けFDDを除く)が利用できます。 ※一部ソフトウェアで動作しないものがあります。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

■お問い合わせは、最寄りのNECへ

北海道支社(札　幌) 011(251)5531	東北支社(仙台) 022(261)5511	東京支社(東京) 03 (456)3111
中部支社(名古屋) 052(262)3611	北陸支社(金沢) 0762(23)1621	関西支社(大阪) 06 (231)3111
中国支社(広　島) 082(247)4111	四国支社(高松) 0878(22)4141	九州支社(福岡) 092(271)7700

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

DISPLAY LINEUP
HIGH PERFORMANCE

PC-KD853



◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／118,000円

PC-KD861

NEW

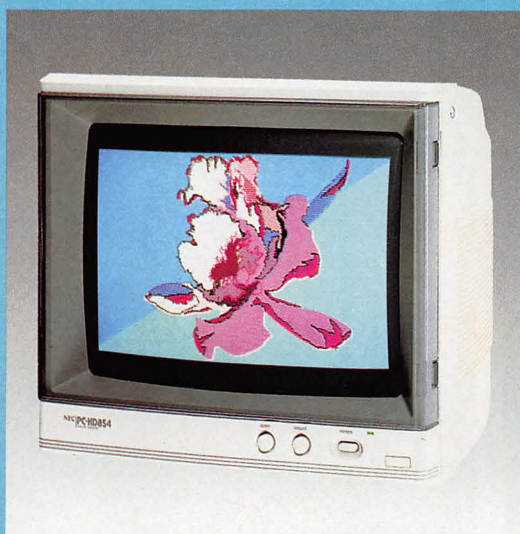


◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／138,000円

PC-KD851



◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／158,000円



PC-KD854

アナログRGB入力専用タイプのハイコストパフォーマンス・ディスプレイ。

◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／89,800円

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- ドットピッチは0.39mm。
- アナログRGB信号入力により、多彩な色表現が可能。
- ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを採用。
- オプションの専用回転台を使えば、自由な角度に画面を設置できる。

NEW



PC-KD862

縦方向のライン数を400ラインと200ラインに自動切り替え。高解像度ディスプレイ。

◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／99,800円

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- ドットピッチは0.39mm。
- アナログRGB信号入力により、多彩な色表現が可能。
- ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを採用。

HI-TECH FOR HI-TOUCH いま、NECがおもしろい。 NECのパソコンファミリー 国内実績No.1 日本電気グループ

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

システムの顔をさがせ——。鮮明なカラー、高解像度。
そして多彩な種類が頼もしいNECのディスプレイ、
ここに堂々のラインアップです。
高性能がシステムをサポート。ディスプレイもNECです。

PC-KD551K



◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／99,800円

PC-8851



◎14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／58,800円

PC-8841



◎12型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／44,800円

PC-8050N



◎12型グリーンディスプレイ
標準価格／29,800円

PC-8046



◎9型グリーンディスプレイ
標準価格／35,800円

PC-8047



◎12型アンバーイエローディスプレイ
標準価格／46,800円

PC-KD651



◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／198,000円

PC-MD651



◎14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／59,800円

型式	サイズ	ブラウン管	グラフィック解像度ドットライン	表示文字例文字×行	水平走査周波数(KHz)	ドットピッチ	入力信号方式	フィルタ付	ケーブル	適応機種						☆は高解像度専用
										PC-88VA	PC-8801 FH/MH	PC-8801MKII TR	PC-9801U UV	PC-9801VM21 VX	PC-100	
PC-KD861	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.31	アナログ専用		○	○	○	○	○	○		☆
PC-KD862	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.39	アナログ専用	○	○	○	○	○	○	○		☆
PC-KD851	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.31	※TTL/アナログ		○	△	○	○	○	○		☆
PC-KD853	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.31	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○		☆
PC-KD854	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.39	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○		☆
PC-KD551K	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.39	※TTL	○	○	△	○	○	○	○		☆
PC-8851	14	モノクロ	640×400	80×25	24.83	——	コンポジット					○	○	○		☆
PC-8841	12	モノクロ	640×400	80×25	24.83	——	コンポジット					○	○	○		☆
PC-8050N	12	グリーン	640×200	80×25	15.75	——	コンポジット					○				
PC-8046	9	グリーン	640×200	80×25	15.75	——	コンポジット					○				
PC-8047	12	アンバーイエロー	640×200	80×25	15.75	——	コンポジット					○				
PC-KD651	14	カラー	750×512	80×25	30.1	0.31	アナログ専用		○						○	☆
PC-MD651	14	モノクロ	750×512	80×25	30.1	——	輝度・同期セパレート		○						○	☆

●△ビデオ出力モード使用時、ビデオボード実装時は対応できません。
●※TTLで接続の場合は8色表示になります。 ●アナログで接続の場合は、接続するパソコン本体のグラフィック機能により、再現できる色数が異ります。

〈技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間／9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く) 電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

C&C
コンピュータ コミュニケーション

表現力が、ここまで進化。

'87春・夏　新作発表会
FASION SHOW '87 by YOKO MIKI

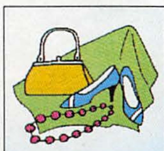
フェミニンなスーツと、パステルカラーが基調です。

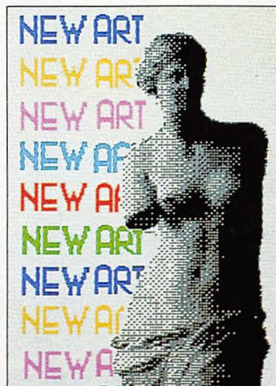
ソフトな色や素材を用いた、
フェミニンで若々しい作品です。
カラーは明るいビビッドなホットピンク
ジェードグリーン。





今年は小物類も豊富。
セクシーな女っぽさを
大切にしました。





友人データ

氏　名	田中　一郎
住　所	東京都港区芝 5丁目33
電話番号	03-452-8000
生年月日	昭和35年11月3日
就職先	日本電気株式会社
関　係	大学の友人
趣　味	テニス，ラリー
性　格	大胆不敵

No. TM-015-000234





高性能ディザ機能装備。最大16階調で、濃淡・陰影もそのまま入力できます。

- **このクラス最高の16階調を実現。** 中間調の写真やイラストなどA4判まで16階調で読み取り可能。画像データを選びません。
- **スピーディな入力。** 緻密で複雑な原稿も高速で読み取ります。
- **パソコンとの接続も簡単。** 3タイプのインタフェース装備し、PC-9800シリーズ、PC-8800シリーズ本体との接続可能。
- **直接プリンタに接続。** PCシリーズのプリンタを使用し、コピー機のように入力画像をダイレクトにプリントアウト。
- **便利な一時停止機能。** ボタン一つで、読み取り途中での停止、再スタート。
- **PC-IN501／PC-IN502とソフトコンパチブル。**



誰にでも"コピー感覚"で
手軽に入力できる
パーソナルイメージスキャナ
PC-IN502　標準価格99,800円

HI-TECH FOR HI-TOUCH　いま、NECがおもしろい。

日本電気グループ

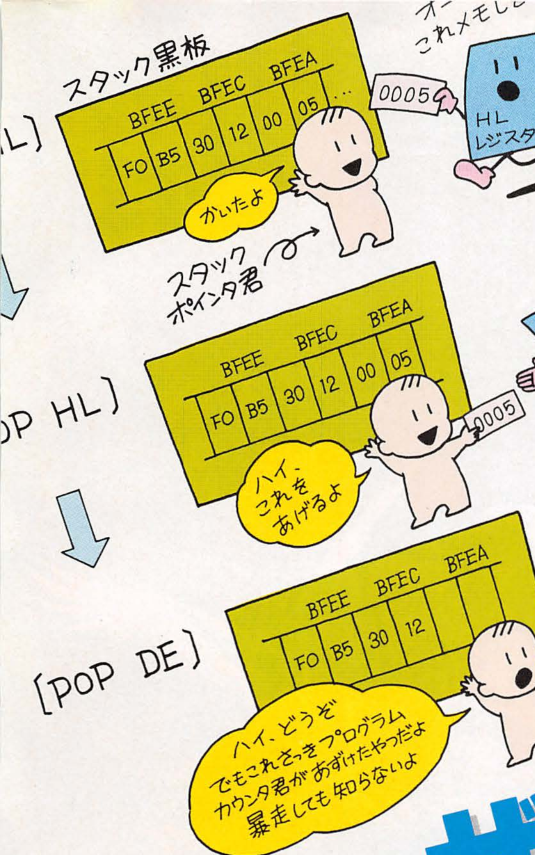
NECパーソナルコンピュータ

イメージスキャナ
PC-IN503

標準価格149,800円

- 本製品はパソコンにモノクロ画像で入力します。
- 16階調を指定するには、パソコン本体にアナログRGB出力と16色表示が可能なグラフィック機能を持っていること。

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター
東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00～17:00
月曜日～金曜日(祝日を除く)
電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。



この本さえあれば

- マシン語でゲームが作れる
- 高速DOSが手に入る
- FM音源が自由自在に操れる
- グラフィックの圧縮, パレットコントロール, ディスクコントロール等, 数々のテクニックが使えるようになります。

超入門者にもわかるようにイラストやサンプルプログラムを数多く取り入れ説明してあります。

88ユーザー必読!! マシン語テクニック集

大好評発売中!!



MICOM TECHNICAL BOOKS

マシン語プログラミングから
FM音源グラフィックテクニックまで

PC-8801mkIISR /FR/MR 活用研究

FH MHシリーズ対応

著者 呉 英二／石田和久 定価2,000円(〒300円) B5判282頁

第1章 88シリーズの魅力を探る
第2章 I/Oの実戦的活用
第3章 BGMプログラミング
第4章 グラフィック・ハイ・テクニック
第5章 Z80マシン語入門
第6章 マシン語ゲームを作ろう
第7章 GAMMA5コンストラクションゲーム

電波新聞社 出版販売部
東京本社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15電波ビル ☎(03)445-6111
大阪本社 〒530 大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル ☎(06)203-3361
西部本社 〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23扇寿ビル ☎(092)431-7411

また来た、もう来た、メガロム第二弾。

ホール・イン・ワン
スペシャル

ホール・イン・ワン・スペシャル（HAL研究所）
HM-022 標準価格 5,600円
変化に富んだ数々の難関コース。毎回変わる風向きや風力に注意してクラブを選択したら、さあ、ホール・イン・ワンにチャレンジだ。



悪魔城
ドラキュラ™

悪魔城ドラキュラ（コナミ）
RC744 標準価格 5,800円
復活したドラキュラを退治するために、青年シモンが悪魔城へ向かう。武器はムチひとつ。全18ステージのホラーゲームだ。



© KONAMI 1986

ZANAC

ザナック（ポニー）
R58Y5093 標準価格 5,800円
人工知能搭載のすごいソフトがやってきた。毎回ちがった敵の攻撃パターンが楽しめる。まさに未来のシューティングゲームだ。


© by PONY, INC.

甦る伝説
キングコング2

キングコング2（コナミ）
RC745 標準価格 5,800円
あのキングコングがよみがえる。復活に必要な大量の血液を求めて、急げミッチェル、コングの島へ。数々の難敵を倒してつき進もう。



© KONAMI 1986

SHOCHIKU-FUJI CO., LTD.
DEG

君もチャレンジしませんか。
興奮のネットワークゲーム。

AI GRANDPRIX

パソコン通信を使ったアメリカ大陸横断レース。6月27日まで引き続き実施中です。



くわしくは/日本テレネット㈱会員課まで。☎075(211)3441(代)

Romancia
ロマンシア

ロマンシア（日本ファルコム）
PANA-5 標準価格 5,800円
ファンフレディ王子のおどろくべき旅。謎解きをふんだんに盛り込んで登場です。裏をかかれないよう注意して姫をさがそう。



◎その他にも、「火の鳥」「スーパーランボースペシャル」「ダーウィン4078」「スーパートリトーン」「1942」「棋太平」「戦場の狼」など、話題のソフトが勢ぞろい。

※この広告のソフトはMSX2用です。（VRAM128K、RAM64K）
※ソフトはすべてパナソフトセンターの取り扱いです。





Panasoni

遊でや学でのパソコンです。

A1コンポで楽しもう

A1ワープロ 文章作成

ゲームもいいけどワープロも欲しい。そんな人には便利な一体型のワープロ・プリンタをどうぞ。24ドット、連文節一括変換、住所録機能つき。これ一台でワープロが楽しめます。

A1ネット 通信

パソコンの新しい楽しみ方、パソコン通信が、いま人気上昇中。通信モデムカートリッジ(FS-CM820 標準価格29,800円)で手軽に実現します。

(テレビは別売)

ワープロ・プリンタ(別売)
FS-PW1
標準価格49,800円

ジョイパッド(別売)
FS-JS220
標準価格1,500円



パナソニックA1があれば、遊びに学びに、どんどん楽しさが広がります。

また来た、もう来た。メガロム第二弾も、話題のソフトがいっぱい。MSX2ならではのリアルで大迫力のゲームに、僕らの遊びがますます加熱する。その上、ワープロや通信、データ保存、ビデオ編集などへA1コンポで広がります。

広がるね、A1コンポ。●データ保存に、3.5インチフロッピーディスクドライブ(FS-FD1 標準価格44,800円) ●ビデオ編集に、ビデオテロッパ(6月発売予定) ●電子演奏に、MSX用オーディオユニット(6月発売予定)

パナソニック MSX2 パソコン FS-A1 標準価格 29,800円

▶ボディカラーは2色:-Kブラック、-Rレッド ▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBケーブル(別売FS-VC3011標準価格3,000円)が必要です。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱情報機器部MBM係まで。MSXはアスキーの商標です。

打てて、遊べる、ワープロ・パソコンです。

これは便利。買ったその日からワープロができる。
もちろんゲームもすごい。パソコン通信もできます。
ワープロ・パソコン FS-4600F 標準価格 138,000円



CA1

松下電器産業株式会社

夢をかたちに
信頼と創造の　富士通

キレイ、カンタン。

▼とびきりの鮮明グラフィックスをパソコンで簡単に描きたい↓↓AV40とFMグラフィックエディタⅡなら、マウスでスイスイ。片手でスムーズに描ける↓↓思ったままの線や色が手に入るから、楽しい↓↓キミの絵ゴコロがディスプレイ上でバクハツする↓↓26万色発色。400ライン8色対応。ビジュアル機能だけとってみても、やっぱりAVは強い。

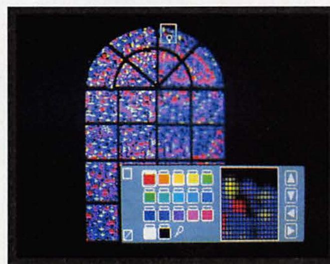
自由に、簡単に線を描きたい。色を塗りたいなら。

FM77AV40のビジュアル機能に、FMグラフィックエディタⅡV1.0（¥20,000）の強力なサポートが加わると、あざやかなグラフィックスが"片手"で思いのまま。マウスでスムーズに線が引ける、着色できる。ディジタイズや高度な編集作業も簡単にできるぞ——。まずはマウスを手にして、軽くすべらせてみよう。動かしたとおりに、ディスプレイの上に線が描ける。とても自由でなめらかな感触だ。円や楕円、四角形や多角形もすぐにつくれる。ペン先の太さを変えたり、筆のようなタッチにしたり、エアブラシで色を吹きつけたり、さらに、エリア内を好きな色で塗りつぶすこともできる。また、カラーバーを見ながら絵具を調合していく感覚で、26万色の中からドットごとに任意の色指定も可能だ。



より自然でソフトなグラフィックスにしたいなら。

ここでは、AV40とグラフィックエディタⅡを使ってできる、ある機能を紹介しよう。CRT上に斜めの線を1本引くと、細かい階段のように見えるだろう。この"ギザギザ"を目立たなくしてしまう方法がある——それが「ぼかし」機能だ。マウスで「ぼかし」のアイコンを指定しておくと、描いた線と周囲の色のバランスを計算。何段階もの中間色を線のまわりに自動的につける。つまり、線を周囲に絶妙に溶け込ませるわけだ。線に限らず、画面全体をぼかしてソフトな印象を演出したり、逆にグラフィックスをよりリアルに見せたり、と自由な使い方ができる。中間色が豊富なAVだから、こんな高度な表現もいきてくるといえるだろう。ビジュアル表現の幅を広げる、ユニークな機能のひとつだ。



富士通 ハイテク スプリングフェア 4/30日まで

期間中、富士通のワープロ、パソコン、テレホンをお買い上げの方の中から抽選で合計2,000名様に

春のアウトドアBOXプレゼント

富士通

テレビやビデオの一瞬をパソコンに取り込みたいなら。

ビデオディジタイズカード(¥16,800)を使って、テレビやビデオの"ここだ"という瞬間(1/60秒)をパソコン側に取り込むことができる。もちろん、26万色の鮮明画像でディジタイズ可能だ。あとはマウスで色やカタチを自由自在に――。アイドル歌手を拡大・縮小・複写で何人にも増やしたり、ビデオカメラで撮ったキミの姿を合成するのも楽しい。さらに、ネガ・ポジ反転や、彩度・明るさの調節も簡単だ。作成したパソコン画像をVTRに録画したいなら、ビデオコンバータ(¥58,000)の出番。スーパーインポーズ機能で、ビデオ作品にオリジナルタイトルをつければ、完成度は高まる。コマ撮りできるVTRと組み合わせれば、コンピュータグラフィックスのアニメーションだってつくれるぞ。



グラフィックスと日本語を組み合わせたいなら。

グラフィックエディタⅡは、AV40の進化した日本語機能もサポート。26万色や4096色のあざやかなグラフィックスと、漢字まじりの文章が簡単に組み合わせ可能だ。だから、イラスト付の招待状や、絵日記も楽しく書けるし、オリジナルの絵はがき、カラフルな地図入りの案内状もつくれる。描いた絵をフロッピーにセーブしておけば、あとで文章との重ね合わせもラクラク。もちろん、400ライン8色モードにも対応している。カラーグラフィックスを印刷するなら、カラー漢字熱転写プリンタ―10(¥80,000)が最適。JIS第1・第2水準漢字ROM搭載。24ドットの高品質な文字で、はがき印字も可能。キミだけのグラフィックスを使って、絵はがきや、年賀状、暑中見舞いなども簡単にできる。



ひょーげん族



マルチ・クリエイティブ・パソコン

FM77AV40

■FM77AV40本体(キーボード付) 標準価格 ¥228,000
■カラーCRTテレビ―15SD 標準価格 ¥138,000(アンテナ工事費別)

FM77AV40:●FM音源3音搭載●26万色表示、400ライン8色対応 ●RS-232Cインタフェース標準実装●日本語機能強化●3.5インチ640KBマイクロFD、メインメモリ192KB(AV20、AVの仕様は一部異なります。)
AV40専用カラーCRTテレビ-15SD:●15インチ●4000文字対応●21ピンRGB入力端子●ステレオ音声多重機能●デュアルスキャン●ディジタイズ対応RGB出力端子●パソコンを使わないときは、テレビに切り換えて楽しめます。

FM77AV20	■FM77AV20―2本体	標準価格 ¥168,000
	■FM77AV20―1本体	標準価格 ¥138,000
	■カラーCRTテレビ―15S	標準価格 ¥108,000
天然色パソコン FM77AV	■FM77AV―2本体	標準価格 ¥158,000
	■FM77AV―1本体	標準価格 ¥128,000
	■カラーCRTテレビ―15	標準価格 ¥ 89,800

FM77AV20/FM77AV用には、《FMグラフィックエディタV2.0(¥12,000)》が用意されています。4096色同時発色サポートや、拡大・縮小・移動などの高度な編集機能に加え、日本語機能にも対応しています。

だからAV。

富士通株式会社●OA販売促進統轄部 〒100東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211(代)
技術的なお問い合わせは―FMインフォメーションサービス☎(03)432-0816〔お問い合わせ時間〕10:00~18:00月~土〔祝日を除く〕**富士通プラザ**〔マイコンスカイラブ含む〕●丸の内(03)215-0321 ●秋葉原(03)251-1448●札幌(011)222-5466●仙台(022)266-8711●名古屋(052)261-5141●大阪(06)344-7648●広島(082)211-1717●福岡(092)713-4392

フィナーレ ツクモカーニバル！

夏のボーナス一括払い
全国代金引換え配送
高額下取り！ 買い換えも安心♥

ご当選おめでとうございます。

ツクモ大創業祭Wチャンスプレゼントに多数ご応募いただきましてありがとうございました。厳正な抽選の結果「ハワイ旅行」は3名の方に決定いたしました。今後ともご愛顧のほどお願い申し上げます。

東京都杉並区	栗原　光男様
埼玉県久喜市	加藤　文彦様
愛知県春日井市	野波　義徳様



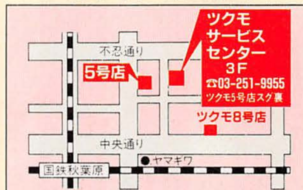
大ソフト市　東京ツクモサービスセンターにて開催！

5月9日(土)・10日(日)

東京 秋葉原会場
ツクモサービスセンター▼

PC-98・88, FM-7/New7, X1シリーズ各機種、人気ベスト10ソフト大集合展示即売！
一太郎、テラ3世などのワープロソフトをはじめビジネス用ソフトも山積み展示即売。チャンス到来。

その他990円のソフトがなんと1000本



X1G Aセット　注番 BM5-14

- CZ-820C……………¥69,800
- CZ-802DR……………¥128,000
- JOYメカ2型……………¥4,800
- オリジナルゲームパック サービス

(送料別¥2,000)　合計定価¥202,600
限定ツクモ特価 ¥89,800

クレジット例

初回 ¥8,580	¥8,200×11回
¥7,278	¥6,600×14回

X1G Bセット　注番 BM5-15

- CZ-822C……………¥118,000
- CZ-802DR……………¥128,000
- JOYメカ2型……………¥4,800
- オリジナルゲームパック サービス

(送料別¥2,000)　合計定価¥250,800
限定ツクモ特価 ¥129,800

クレジット例

¥22,980	¥11,800×11回	ボーナスなし
¥ 9,280	¥ 8,500×11回	㋭¥20,000×2回

X1F ツクモセット　注番 BM5-16

- CZ-811C(モデル10)……¥89,800
- CZ-802DR……………¥128,000
- JOYメカ2型……………¥4,800

送料別¥2,000　合計定価¥222,600
限定ツクモ特価 ¥64,800

クレジット例

¥11,688	¥11,400×5回
¥ 7,884	¥ 6,900×9回

4色カラープロッタプリンター　注番 BM5-17

- CZ-8PP2……………¥54,800
(X1シリーズ用ケーブル付属)

ツクモ特価 ¥9,800

※ケーブルを替えればPCシリーズもOK！



24時間中古情報ダイヤル ☎03-251-9977

X1シリーズ周辺機器　この他なんでも揃います

送料別 ¥1,000

注番	型番	品名	定価	特価
BM5-18	CZ-503F	シングルフロッピーディスク (IFケーブル付)	¥49,800	¥42,000
BM5-19	CZ-8BGR2	グラフィックRAMボード	¥14,800	¥ 4,800
BM5-20	CZ-31F	3インチ増設用DISK	¥34,800	¥6,800
BM5-21	CZ-81P	プロッタプリンター(CZ-801C専用)	¥34,800	¥ 9,800
BM5-22	CZ-8PC1	カラー熱転写漢字プリンター	¥69,800	¥53,800
BM5-23	MZ-1P17	カラー熱転写漢字プリンター (ケーブルサービス)	¥79,800	¥49,800
BM5-24	CZ-8BV1	カラーイメージボード1	¥39,800	¥29,800
BM5-25	CZ-8BS1	FM音源ボード	¥23,800	¥20,000

特選プリンター

送料¥1,000

プリンター用紙・ケーブル付！



スター精密 **TR-24P**　注番 BM5-26
¥68,800
24ピン熱転写プリンター
ツクモ特価 ¥27,800
(色はグレーのみ)

NEC **PC-PR406**　注番 BM5-27
¥99,800
日本語カラー熱転写プリンター
ツクモ特価 ¥37,800



スター精密 **TR-24CL** ¥69,800
24ドット熱転写漢字プリンター
注番 BM5-28　**ツクモ特価 ¥49,800**

ブラザー **M-1024II** ¥99,800
24ドット漢字プリンター
注番 BM5-29　**ツクモ特価 ¥68,800**
(第2準ROM付)

エプソン **AP-80K** ¥72,800
第2水準ROM付
注番 BM5-30　**ツクモ特価 ¥45,800**

頭金ゼロ、ツクモらくらくクレジット！

らくらくパソコンラック NTD-77

定価¥24,800
- 880(H)×650(D)×700(W)



ツクモ特価 ¥9,800
注番 BM5-31
送料¥1,000

●通信販売ご希望の方

事前に通信販売部で在庫を確認の上、ご入金下さい。

〔現金書留〕
○申込書同封の上、下記までお送り下さい。
〒101-91　東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
九十九電機通信販売部

〔銀行振込〕
○お電話で事前にご連絡ののち下記までお振込下さい。
富士銀行 神田支店 ㊟No.894047　九十九電機㈱宛

〔クレジット〕○用紙をお送りします。お電話でお申し込み下さい。

現金書留申込書　BM5係

フリガナ	
ご住所 〒	
フリガナ	
お名前	自宅電話
注文番号	使用機種
セット名	セット価格 ¥
送料 ¥	合計金額 ¥

●台数限定品が品切れの際はご容赦下さい。

TOUGH QUALITY.



スリーエム フロッピーディスクは
1988年オリンピックの
公式商品です。



フロッピーディスクの新時代です。精巧なポケッタブルタイプのシェルに密封されたディスクは、直径わずか3.5インチながら、記憶容量が飛躍的に増大。高出力高分解能を発揮し、ドライブを選ばず、酷使に耐え抜く信頼性を実現したのです。スリーエムの先端データメディア技術がつくるフロッピーディスク――――タフクォリティ。

3M Micro Floppy Disk



3.5

住友スリーエム株式会社 3M
磁気製品事業部
本社 158 東京都世田谷区玉川台2-33-1 ☎(03)709-8526

東京支店 ☎(03)403-1111
横浜支店 ☎(045)312-5521
名古屋支店 ☎(052)332-2411
大阪支店 ☎(06)305-3133
福岡支店 ☎(092)531-4333
札幌営業所 ☎(011)644-7411
仙台営業所 ☎(022)261-2811
広島営業所 ☎(082)247-2200
沖縄出張所 ☎(0988)77-8799

3M

電波新聞社　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　☎03(445)6111

15円で

1本のゲームができる!!

わかる!動かせる!プログラムが組める雑誌 マイコンBASIC Magazine DELUXE



ファミコン・ゲームが作れる本

ファミコン・プログラム大全集

ファミリーベーシック用ソフト67本満載!

ファミリーコンピュータ／ツインファミコン(ファミリーベーシック)の使いかたと特徴からプログラム・テクニック、プログラム・リスト を満載!

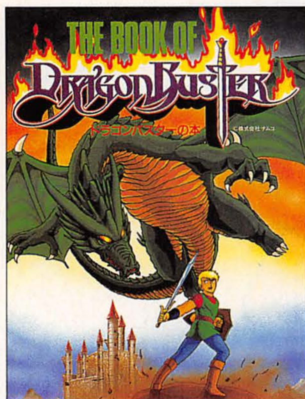
特別掲載 ファミコンでビデオゲーム・ミュージックを演奏させせよう! ©コナミ **沙羅曼蛇全曲**

定価 1,000円(送料200円)

大好評発売中!!



電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 ☎03(445)6111



ALL ABOUT namco
チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム
チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲーム
THE BOOK OF DRAGON BUSTER ドラゴンバスターの本

好評発売中

「ドラゴンバスターの本」が加わりました。







ALL ABOUT namco

A5判 定価2,300円

■主な内容

別冊版と内容は同一です。

ナムコが制作したGEE BEE, GALAXIAN, BOMB BEE, CUTIE Q, PAC-MAN, RALLY-X, TANK BATTALION, KING & BALLOON, MAPPY, GALAGA, NEW RALLY-X, WARP & WARP, BOSCONIAN, SUPER PAC-MAN, POLE POSITION, XEVIOUS, DIG DUG, PHOZON, PAC & PAL, LIBBLE RABBLE, POLE POSITIONII, GAPLUS, THE TOWER OF DRUAGA, PAC-LAND, GROBDA, DIG DUGII, DRAGON BUSTER, METRO-CROSS, WARP MAN, BATTLE CITY, MINI GOLFをてってい的に解せき、紹介した、ゲームファン必携(ひっけい)の書。

ドット絵集、楽譜集付き。

チャレンジ パソコン アドベンチャー・ゲーム

A5判 定価1,800円

■主な内容

別冊版と内容は同一です。

アドベンチャー&ロールプレイングの名作をくわしく解説した、ソフトの楽しさをさらに引きだしてくれる力作です。

サザンクロス、新竹取物語、ポートピア連続殺人事件、ザース、ウイングマン、軽井沢誘拐案内、エルドラド伝奇、デゼニランド、サラダの国のトマト姫、黄金の墓、ドリームランド、続黄金の墓、英雄伝説サーガ、はーりぃふぉっくす、アステカ、ガンダムI、ガンダムII、トランシルバニア、リング・クエスト、ウイル、ミコとアケミのジャングル・アドベンチャー、惑星メフィウス、テラ4001、VHD版惑星メフィウス、ブラックオニキス、ハイドライド、ハイドライドIIを掲載。

チャレンジ パソコン アドベンチャー・ゲーム&ロールプレイング・ゲーム

A5判 定価1,500円

■主な内容

別冊版と内容は同一です。

ロールプレイング・ゲームの名作にも力を入れて書き上げた、山下 章先生の本の第2弾です。

北斗の拳、ウイングマン2、デゼニワールド、はーりぃふぉっくすー雪の魔王編、オホーツクに消ゆ! セイバー、ABYSS、ABYSS II—帝王の涙、暗黒城、コロニーオデッセイ(冒険編、対決編)、デーモンズ・リング、ザナドゥ、ハイドライドII、メルヘン・ヴェールI、デーモン・クリスタル、ザ・スクリーマー、ザ・ファイアークリスタル、ファンタジアン、リザード、トリトーン、ミステリーハウスII、WORRY、ゴルゴ13—狼の巣、ムー大陸の謎、ナナちゃんのスター誕生を掲載。



マークが目じるし! 新刊本も続々発売します。

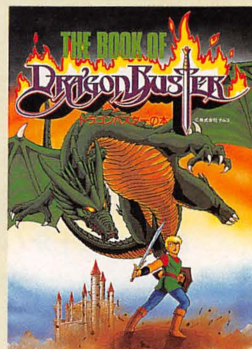
電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

The Book of DragonBuster

「ドラゴンバスターの本」

© 株式会社ナムコ

手塚一郎 著



ドラゴンバスターは、ボクにとって、特に思い入れの深いゲームだ。そのドラゴンバスターがファミコン版、X1版で発売されることになった。

「オールアバウトナムコ」でドラゴンバスターの記事を書いてから、ファンタジー、ロールプレイングの要素を持つ、このすばらしいゲームだけの本を、いつか発表してみたい、とボクは考えていた。

そして、そのチャンスがとうとうやってきたのだ。ボクたちがゲームセンターで、はじめてドラゴンバスターと出会ったときの驚きと感激、そして感動を読者のみなさんに伝えることのできる、内容を盛りこんだつもりだ。

…………………手塚一郎

大好評発売中!!

A5判 184ページ 定価850円

主な内容

- ●ファミコン版ドラゴンバスター、ラウンド別攻略マップ
- ●キャラクタードット絵紹介
- ●ビデオゲーム版ドラゴンバスター解説
- ●キャラクター別攻略法
- ●ドラゴンバスター楽譜集
- ●ボード版ドラゴンバスター紹介
- ●X1版ドラゴンバスター紹介

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

進入学，就職

ズン！と読みごたえのある新刊

―マイコンBASIC

山下章の
レスキュー！
A.V.G & R.P.G
アドベンチャーゲーム　ロールプレイングゲーム

4月13日発売予定

山下　章先生のレスキュー
AVG & RPGコーナーが1冊
の本になりました。100タイトル
ものAVGとRPGに関するQ
& Aが，楽しい語り口の文章
で表現されています。AVGとRPGの総カタロ
グ，RPG用白地図集，㊙情報なども満載し，
読みごたえ十分！さらに山下　章先生のAVG
テクニックを大公開した章もあります。





A5判
定価1,300円

おめでとう!

本3冊を，心をこめて贈ります。

マガジン編集部—

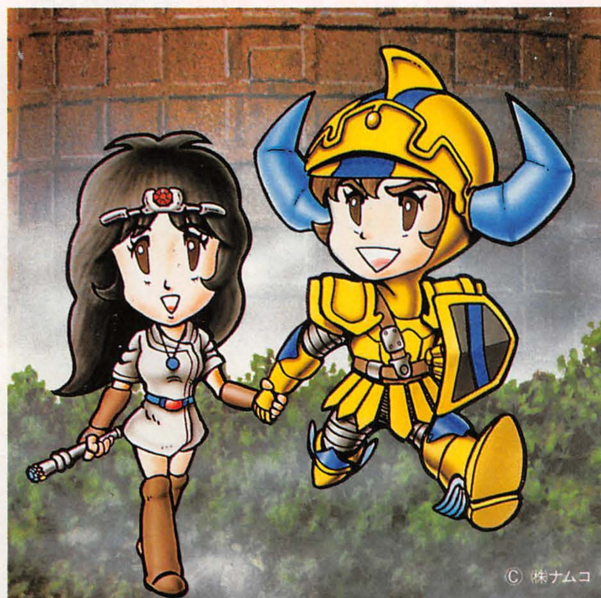


ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集

B5判 定価1,600円

FM-7/77, MZ-2500, PC-6001/mkII/SR, PC-8001mkII SR, PC-8801mkIISR, ファミリーBASIC, MB-S1, MSX, MZ-1500, X1に対応した90本をこえる，VGMプログラムの力作を1冊の本にまとめました。セガ，コナミ，ナムコ，カプコン等，人気バツグンのノリのよいサウンドを，キミのパソコンに演奏させることができます。主要曲目の楽譜集も付いていて，待望の発売です!

4月13日発売予定



ALL ABOUT namco II

オール・アバウト・ナムコ②

B5判 定価2,000円

ナムコの名作，バラデューク，モトス，スカイキッド/スカイキッドDX，ホッピングマッピー，トイポップ，ザ・リターン・オブ・イシター，サンダーセプター/サンダーセプターII，源平討魔伝，ローリングサンダーを完全掲載。また，ナムコットの最新製品までを，テッテイ的に紹介。前作同様，楽譜，ドット絵など，資料も万全にそろえて，堂々の発刊です。

ご期待ください。

4月21日発売予定

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

DATを理解できるの
ナンニンジャ！

特別ビデオソフト企画
今、ニンジャ映画が面白い！



ワクワクさせる
AVプロダクト続々登場!!

春の新製品［速報第2弾］

PARTⅠ ヤマハ LVプレーヤー LV-1000D/三洋 8ミリムービーVEM-D1/松下 ハイファイビデオ NV-F30/三菱 ハイファイビデオ HV-F21/三菱 ビデオ HV-D20/ソニー ベータムービー BMC-3000

PARTⅡ ミノルタ VHS-Cムービー C-1/三洋 ハイファイビデオ SVH-F50D/日立 VHS-Cムービー VM-C30/サンスイ ビデオプロセッサー VX-99



表紙モデル：斉藤由貴

Up Grade Your AV Life

AudioVideo 4月号

好評発売中
定価630円

●DAT発表前夜●話題の中心、DATの優位性とは……●DATの出現でこれだけAVが変る●フォーマットから見るDATの中味●R-DATとVTRの意外な関係●まだまだ山積される問題点とは……●DATテープにみる最新テクノロジーXD-001(アイワ)、SV-D1000(松下)、XD-Z1100(ビクター)、DTC-1000ES(ソニー)、RX-X100 (シャープ)以上5機種を徹底試験



●続々新製品登場!! XC-1000DT(東芝)、DAT-9000(日立)、RX-X5(シャープ)速報!!

明らかになったS-VHSの正体

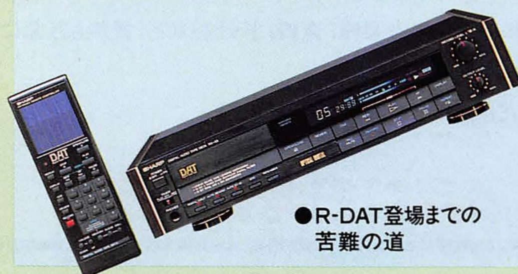
S-VHS規格公開●村瀬孝矢
各社から続々発表される
S-VHSテープの実力●麻倉怜士

アイドルグッズプレゼント



日本コロムビアより 先着10名様に

応募方法●ハガキに(久美子のカンペンケース)と書いてベーシックマガジン久美子のグッヅ係に送って下さい。
電波新聞社 東京都品川区東五反田1-11-15
TEL (03)445-6111(大代表)



夢のデジタルオーディオ
これがDATだっ！

●R-DAT登場までの苦難の道

マンガで製作できるなんてまあ～ウンがいいじゃない！

マンガだからおもしろい！マンガだから作れる！水と油といわれてきたマンガと電子工作集を1冊の本にまとめました。マンガと図版による構成で、入門者のみなさんも簡単に作れる17点を掲載。

ヨクナル・ラジオ
アンプ付きのICラジオで音がガンガン！

ゲル・ラジオ
工作がはじめての人に！最少部品数のラジオ

デジオン時計
モジュールを使って温度計と時計のできあがり！

アメドス
温度を感知して天気を予想するスグレモノ！

あると便利
一家に1台はほしくなる乾電池チェッカー

いじめっ子撃退器
イヤなヤツに正義の電気ショックをプレゼント

ソーラ送風機
電池不用！ソーラーパワーでキミ専用の扇風機

カラオケ・マシン
ちょいと作ってオンチのキミは練習しよう！

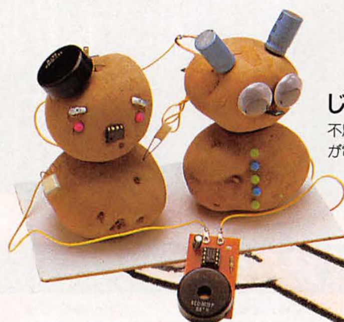
チカチカボトル
彼女の部屋にピッタリのイルミネーション

絶賛発売中!!

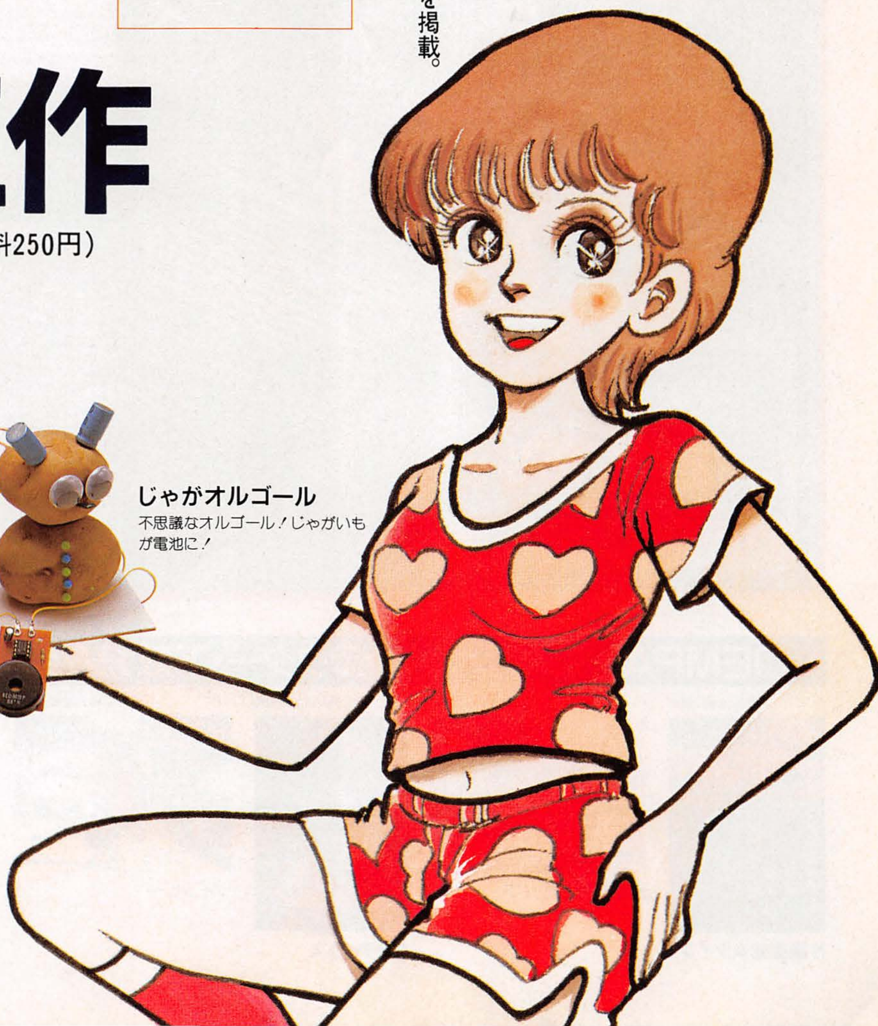
マンガ版

電子工作

A5判　130ページ　定価1,100円（送料250円）



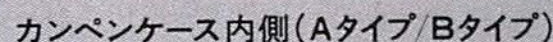
じゃがオルゴール
不思議なオルゴール！じゃがいもが電池に！



電波新聞社　出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
☎03－445－6111（代表）

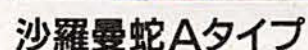
日本中のコナミファンへ。

Presented by DEMPA/PENTAN

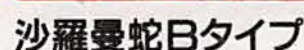

カンペンケース内側(Aタイプ/Bタイプ)

DEMPA/ペンタンのキャラクター・下敷続々発売。 標準価格 各200円

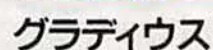
©Konami 1986


沙羅曼蛇Aタイプ

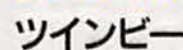
©Konami 1986


沙羅曼蛇Bタイプ

©Konami 1985

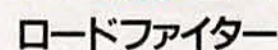

グラディウス

©Konami 1984



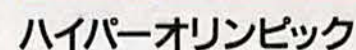
ツインビー

©Konami 1984



ロードファイター

©Konami 1983


ハイパーオリンピック



DEMPA/ペンタン







DEMPA/ペンタンのキャラクター・グッズシリーズに，このたびコナミの製品が仲間入りすることになりました。その注目の第一弾は，コナミファンの心をガッチリつかんだ大ヒット作品，沙羅曼蛇(サラマンダ)のカンペンセット＝ハイパーユニットです。

このサラマンダ・ハイパーユニットは，カンペンケース，鉛筆6本，消ゴムがセットになっています。カンペンケースは2層式でカッコイイサラマンダのイラストがケースの中にも入っているペンタンの自信作です。イラストは，沙羅曼蛇(Aタイプ)と，ビッグバイパー(Bタイプ)の2種類を用意しました。

お近くのDEMPA／ペンタンキャラクター商品取扱い店または，電波新聞社へ、お申し込み下さい。



サラマンダハイパーユニットには，Aタイプ/Bタイプの2種類があります。申し込みの際、どちらかを指定して下さい。

サラマンダ ハイパー ユニット

Aタイプ(沙羅曼蛇)/Bタイプ(ビッグバイパー)
標準価格950円　© KONAMI 1986

ER UNIT



沙羅曼蛇レポートパッド

©KONAMI 1986　標準価格 250円



ツインビーレポートパッド

©KONAMI 1984　標準価格 250円

DEMPA/ペンタン

春の新作グッズ情報

今月はセガ「アウトラン」,「ファンタジーゾーン」とT&E SOFT「ディーヴァ」下敷が、発売になります。各200円です。お近くのDEMPA/ペンタンキャラクター商品取扱い店でもお求めになれます。

標準価格 各200円



アウトラン ©SEGA



ファンタジーゾーン
©SEGA



ディーヴァ ©T&E SOFT

©Konami 1985



イーアルカンフー

©DATA EAST CORP.



サンダーストーム

大人気のセガ，T&E SOFT，コナミ，データイーストのキャラクターが，下敷になりました。沙羅曼蛇(A・Bタイプ)，グラディウス，ツインビー，ロードファイター，ハイパーオリンピック，イーアルカンフー，サンダーストームおよび右記の新製品の11種類です。価格は各200円。通信販売のお申込みは計11種類のペンタン・キャラクター下敷の中から，5枚一組でお願いします。送料は5枚一組で300円です。

(309ページの「通信販売の申し込み」をよく読んでご注文下さい。なお，お近くのキャラクターグッズ取扱店でもお求めになれます。)

電波新聞社　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111

ナムコ・ゲーム狂（ファン）に捧げるページです。



魅力いっぱい，パックランドのカンペンセット好評発売中！

迷子になった妖精を，ぶじ，フェアリーの国へ送りとどけることができるかな？
楽しくって不思議な面白さで大人気になったパックランドが，そっくりそのまま超ごうかなカンペンセットになりました。
このカンペンセットは，カンペンケース，シャープペンシル，替芯1ケース（0.5mm×40本），鉛筆6本，そしてペンスタンドのセットです。カンペンケースはドルアーガの塔と同じ2層式です。そして，トレージャーボックスには入っていなかった特製シャープペンシルが人気です。
パックランドファンタジーパックを持っていれば，『不思議なことがあたり前』！



パックランドファンタジーパック

FANTASY PACK

●カンペンケース●ペンスタンド●鉛筆6本●シャープペンシル●替芯　**標準価格1,800円**



THE TOWER OF DRUAGA

TREASURE BOX

ドルアーガの塔トレージャーボックス

トレージャーボックスは，「ドルアーガの塔」熱狂的なゲーム・フリークのために用意しました。カンペンケース1カン，鉛筆12本，消しゴム2個が入ったセットです。カンペンケースは，サンドイエローとバイオレットの2色どちらかを指定できます。鉛筆は12本別々のキャラクターが印刷されています。　**標準価格1,500円**



ドルアーガの塔 トレーナー

色：グレー/アイボリー/グリーン/ホワイト
サイズ：S/M/L　**標準価格4,500円**



マッピー トレーナー

色：イエロー/アイボリー/ホワイト
サイズ：S/M/L　**標準価格4,300円**



パックランド トレーナー

色：ホワイト/イエロー/グリーン
サイズ：S/M/L　**標準価格4,300円**



パックマン カンペンケース

標準価格350円



パックマン ポーチ&タオル

標準価格1,800円



マッピー ポーチ&タオル

標準価格1,800円

DEMPA/ペンタン



❶ドラゴンバスター クーラーボトル
❷スカイキッド クーラーボトル
❸ドルアーガの塔 クーラーボトル

クーラーボトルには，ストロータイプ，カップタイプがあります。申し込みの際，いずれかを指定して下さい。

標準価格1,200円

❹ドラゴンバスターTシャツ

標準価格1,700円



ドルアーガの塔ボードゲーム

標準価格3,600円



パックランドボードゲーム

標準価格3,600円



ドラゴンバスターボードゲーム

標準価格3,000円



❶スカイキッドシール

標準価格220円

❷ゲームロゴタイプステッカー

標準価格400円



「ゼビウス」ソフトビニールモデル

「ソルバルウ」,「ダレイ」,「ファントム」
3体セット

予定価格4,980円



ドルアーガの塔TシャツA

サイズ：S/M/L　標準価格1,800円



ドルアーガの塔TシャツB

サイズ：S/M/L　標準価格1,800円



スカイキッド Tシャツ

サイズ：S/M/L　標準価格1,700円



マッピーTシャツ

サイズ：S/M/L　標準価格1,700円



❶ゼビウスカンペンケース 標準価格500円
❷ゼビウス消ゴム（3個セット） 標準価格200円
❸ゼビウス鉛筆（3本セット） 標準価格200円
❹ゼビウス定規（15cm） 標準価格150円
❺ゼビウスポストカード 標準価格300円

■サイズ

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにして下さい。

サイズ	胸　囲	身　長
S	78～86（cm）	145～155（cm）
M	84～92（cm）	155～165（cm）
L	90～98（cm）	165～175（cm）

■申し込み方法

309ページの「通信販売の申し込み方法」をよく読んで注文して下さい。なお，本広告以外の商品の一覧表も載っています。

発売元：電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
☎03－445－6111

アタリ仕様のジョイスティック(XE-1/b等)とパソコンとの間に接続するとハイテックなゲームプレ

シューティング・ゲームの



● トリガ・モード切替

2トリガの連射モードを切替えます。

❶スイッチを一番上にするとどちらのトリガボタンも連射になります。

❷スイッチを中央にするとA、B二つのトリガボタンが、片側は連射、もう一方が手動になります。AUTO TRIGGERスイッチをA側にするとAが連射、Bが手動になり、AUTO TRIGGERスイッチをB側にするとBが連射、Aが手動になります。

❸二つのトリガボタンのうち、片側のみを連射と手動に使い分けるモードです。AUTO TRIGGERスイッチの切替でA連射A手動、またはB連射B手動に切替えることができます。

● トリガ・スピード可変

XO-1の機械的なトリガ・スピードを連続的に変化させるスライド・ボリュームです。ゲームソフトのプログラムと合わせて、最適の位置を選んでください。

● トリガボタン反転

2トリガの機能を左右反転することができます。使いやすいほうを選んでください。

● JOYSTICK接続コネクタ

お手持のアタリ仕様のジョイスティックを接続してください。

チャレンジング・ステージ パーフェクトの快感 オート－マニュアル切替がハイスコアの決め手に。



シューティング・ゲームのロング・セラー「ギャラガ」をXO-1でプレイしてみた。連射スピードをチューンし、ポイントを押さえれば、弾は吸い込まれるように敵編隊に命中していく。デュアルにするにはマニュアル状態が良く、モードは③が最適。

超長期戦にもよゆう十分。高得点、高次ラウンド追求に専念できるたのもしさを感じさせてくれた。



新発売のX1シリーズ用「ボスコニアン」とXO-1の組合わせでは、256面という大きなゲームを、より身近なものにしてくれた。砲台を周囲から撃破していく高得点テク、総攻撃にさせて敵機を撃ってかせぐテクなどを楽しませてくれた。

マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

楽しめます。

世界を拡げます。

●パソコン接続コード
パソコンのジョイスティック・ポートに接続してください。

●トリガ・スピードLED表示
トリガのようすがモニターできます。ゲームソフトのプログラムによっては、弾の発射とは必ずしも一致しませんが、最適スピードを知る目安になります。また、電源が供給されていれば点燈しますので、電源パイロット・ランプの役目もします。

●X1シリーズ用電源スイッチ
X1シリーズでは、底面にあるホルダーに単四乾電池3本をセットしますが、これはそのための電源スイッチです。本機を使用しない場合、X1シリーズ以外の機種の場合はOFFにしておきます。



■FUNCTION

1 オート・トリガ(自動トリガ)
2 トリガ・スピード連続可変
3 トリガ・スピードLED表示
4 トリガ・モード切替
5 トリガ・ボタン反転

XO-IはXE-Ib等、2トリガタイプで、それぞれ独立しているジョイスティック用に設計されています。XO-IとXE-Ibのコンビネーションが最もおすすめできる組合わせです。

Original JOYSTICK SYSTEM CONTROLLER

XO-1

for MSX, FM77AV, MZ-2500, PC-6001, X1
(アタリ仕様ジョイスティック・ポート機)

標準価格3,900円

好評発売中

■ご注意
●X1シリーズにご使用になる場合は、単四乾電池3本が電源として必要です。●ソフトにより、機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードはソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

さらに!!

ハイスコア重視設計



●好評XEシリーズのジョイスティックにNEWタイプ登場。XE-Iの改良型で、
①2トリガーが大きくなり、指にフィットするようにした。
②少し離れて操作できるようにコードを長めにした。
これが大きな変更点です。
カラーリングも見ての通りカッコよくなっています。
これでハイスコア確実!

また以前から評判の良い操作性と耐久性は失っておらず、切り換えてスイッチでレバーを右手、左手どちらでも使用できるようになっています。

●適応機種はPC-6000シリーズ、XIシリーズ、MSX、FM-77AV、MZ-2500シリーズなど、アタリ仕様のジョイスティック・ポートのあるパソコンです。

Super MZのゼビウスのジョイスティック付きソフトにはこのジョイスティックが入っています。

オリジナル2トリガージョイスティック

XE-1b

標準価格3,900円

対応機種：XIシリーズ/MZ-2500シリーズ/PC-6001シリーズ/FM77AV/MSX/MSX2

マイコンBASICマガジン 5月号目次

©マイコンBASICマガジン5月号

第6巻 第5号

昭和62年4月25日印刷

昭和62年5月1日発行

定価380円

電波新聞社 1987Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141 電話 東京(03)445-6111(大代表) 振替(東京)5-51961 印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

新製品レポート REPORT

16ビットCPU搭載，PC-8800シリーズ

究極のマシン

NEC"PC-88VA"新登場

丹治　佐一

ＰＣ－8800シリーズの最上位機種とも言うべきパソコン"ＰＣ－88ＶＡ"(写真１)が登場しました。

88シリーズなのですが，ＰＣ－9801シリーズ同様の16ビットＣＰＵを搭載し，グラフィックス機能の強化と処理スピードを向上させたパソコンです(第1図,第1表)。

価格は,ディスク・ドライブ数やディスク容量などによる種類は一切なく,"ＰＣ－88ＶＡ"本体のみで（マウス標準装備）298,000円です。また，ＶＡのディスク・ドライブは，２ＨＤ（両面高密度：１Ｍバイト）を２台内蔵していますが，２Ｄ（両面倍密度：320Ｋバイト)の読み書きも可能です。

88のソフトはバッチリ動く！

ＶＡで使用されたＣＰＵは，ＰＣ－9801ＶＸやＶＭなどで使われている16ビットＣＰＵ"Ｖ30(ｉ8086と同様のＣＰＵ)"と命令互換のあるＣＰＵであり，なおかつ８ビットＣＰＵ"μＰＤ70008ＡＣ(ＰＣ－8801ＦＨなどで使われているＣＰＵ)"と命令互換のモードもあるＣＰＵです。

つまり，使用モードによって16ビットや８ビットＣＰＵ同様になってしまうのです。

そのため，16ビットＣＰＵを搭載しているにもかかわらず，今までの88のソフトがそのまま，まったく問題なく使えるのです。

実際，手持ちの88のソフトをいろいろと走らせてみましたが，バッチリ動作しました。スピード切り替えは，Ｓ（スロー）／Ｈ（ハイ）ではなく，スピード１／２に変わりました。

●スピード１／スピード２●

スピード１は，スピード調整回路を通るもので，今までのＶ１／Ｖ２モード同等のスピードで実行するものです。スピード２は，フルスピードで実行するモードで，ＦＨ／ＭＨなど８ＭＨｚで実行させたのと同等なスピードで実行します。

88のワープロ・ソフトＪＥＴ－8801ＡＶ２（キャリーラボ）をスピード２で実行させてみました。結果は，ＦＨで実行させたときより，よりスムーズにスクロールしました。まるで１枚の文字の書かれた紙がそのまま動くようです。漢字変換も速く，98でワープロする必要はないと思いました。

Ｖ1/Ｖ2モード，そしてＶ3モード

今までの88のソフトはＰＣ－8801ＦＨ／

《写真１》ＰＣ―88ＶＡ本体

《第１図》ＰＣ―88ＶＡのシステム構成図

MH同様に本体前面にある（ふたを開けた中の）スイッチを切り換えて使用します。使いかたなどは，まったく同じです。

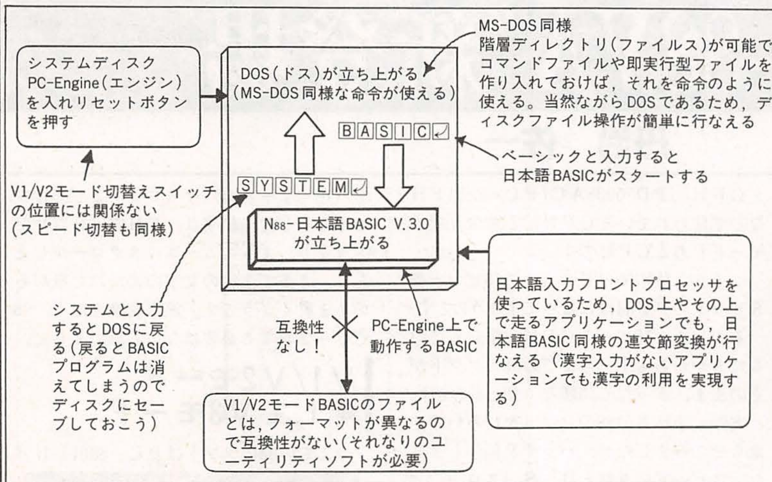
VAでは，さらに"V3"モードが新たに加わりました。

ただ，このモードへは，V1／V2モードのようにスイッチで切り換えて移ることはできません。

●V3モードへ移る

VAでは，基本ソフトである"PC－Eneine（エンジン）"を立ちあげ（**写真2**），その上でいろいろなアプリケーション・ソフトを実行させることになります（本体表面の表示ランプがV3モードになる）。

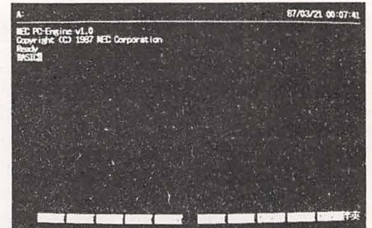
V3モードのBASICであるN88－日本語BASIC　V3.0もそうで，PCエンジンを立ちあげた後，"BASIC [RETURN]"と入力すれば，そのベーシックが立ちあがりスタートします（**第2図，写真3**）。



《第2図》V3モードでの日本語BASICの立ちあげかた

MS-DOSライクなPC-Engine

PCエンジンは，16ビット・パソコンで多く使われているMS－DOS（エムエスードス）と同様な使いかたができるDOS



《写真2》PC—エンジンを立ちあげる。そして"BASIC"と入力するとベーシックが立ちあがる

《第1表》PC—88VA機能仕様表

CPU動作クロック		μPD9002（V30／μPD70008AC命令コンパチ）　8MHz
ROM	メインROM	480Kバイト（N88－BASIC　V1／V2，N88－日本語BASIC　V3など）
ROM	漢字ROM	288Kバイト（JIS第1／2水準漢字，非漢字等）
ROM	辞書ROM	288Kバイト（約4万語の辞書，連文節変換）
RAM	メインRAM	512Kバイト（サブメモリとして，ほかに16Kバイトあり）
RAM	グラフィックVRAM	256Kバイト
RAM	テキストVRAM	64Kバイト（スプライトと兼用）
RAM	CGRAM	8Kバイト（外字キャラジェネ，辞書ROMの学習機能用）
BASIC	ユーザ領域　N88－BASIC V1/V2	約48Kバイト（プログラム領域約32Kバイト）
BASIC	ユーザ領域　N88－日本語BASIC	約44Kバイト（プログラム領域約32Kバイト）
BASIC	ユーザ領域　N88－日本語BASIC V3	約360Kバイト（プログラム領域約60Kバイト）
BASIC	辞書登録語数，変換方法	約4万語（辞書ROM），連文節変換（V3モード）
表示機能	テキスト表示	最大80文字×25行 リバース，ブリンク，シークレット，アンダーライン（キャラクター単位に指定可）または，4,096色中16色 画面水平4分割，水平垂直スクロール（スムーズ・スクロール可能）
表示機能	グラフィック表示	最大ドット数640×400／408ドット（256色） 最大色数65,536色（640×200／204ドット） 最多画面数32枚（320×204ドット，4,096色中1色） 画面モード 65,536色 640×(200/204)ドット　320×(200／204／400／408）ドット 256色（640×320）×(200／204／400／408）ドット 4,096色中32色（640×320）×(200／204／400／408）ドット 4,096色中1色（640×320）×(200／204／400／408）ドット 画面水平3分割，水平垂直スクロール（スムーズ・スクロール，ラップラウンド・スクロール可能），独立2画面合成機能付
表示機能	スプライト表示	サイズ　8×4～256×256ドット　4,096色中16色，最大32個　優先順位付
表示機能	画面合成	テキスト，スプライト，グラフィック×2の各画面を優先順位付で合成可　透明色あり，画面マスク機能付
表示機能	漢字表示	テキスト画面，グラフィック×2画面の各画面に表示可能　最大40文字×25行 文字種　JIS第1／2水準漢字，非漢字，外字等（約7,300種
キーボード		JIS標準配列準拠，10ファンクション・キー，テンキー，全角キー，コントロール・キー，変換キー，決定キーなど
ミニ・フロッピーディスク		1Mバイトタイプ2台内蔵（320Kバイトの読み取り，書き込み可能） インテリジェント・タイプ　CPU　μPD780C－1(4MHz)，ROM8Kバイト　RAM16Kバイト ただしDMAタイプとしても使用可能（V3モード時）
インターフェース	ディスプレイ	デジタルRGB，アナログRGB
インターフェース	ビデオ機器	コンポジット・ビデオ出力
インターフェース	プリンタ	パラレル・インターフェース
インターフェース	シリアル	RS－232C規格に準拠，外部同期可，ボーレート　プログラム・セレクタブル
インターフェース	マウス	標準装備マウス接続用（N88－BASIC　V3モードなどでサポート
インターフェース	イメージスキャナ	パラレル・インターフェース
インターフェース	ハードディスク	オプション
拡張スロット		3スロット*1（ビデオボード用1スロット含む）
カレンダー時計		年月日時分秒
オーディオ出力		FM音源 3和音，SSG音源 3和音，大型スピーカ内蔵，LINE OUT端子(2ch，モノラル)，ヘッドフォン出力(2ch，モノラル)
外形寸法・重量		本体 440W×345D×150Hmm(11kg)　キーボード 462W×194.5D×33Hmm(1.5kg)

*1 従来のPC－8800シリーズ用ボード類は使用不可能（ボードサイズが異なる）

（ディスク・オペレーティング・システム）で，フォーマットもMS−DOSと互換があります。

もちろん，階層ディレクトリ（ファイル名を自分の好みで分類して層にできる）やコマンド・ファイル，即実行型ファイルをディスク上に入れておけば，そのコマンド名（拡張子を取ったファイル名）の入力で実行してくれるなど，MS−DOSという気分で使えます（DOSですから，ディスクのファイル管理がとても簡単で便利）。

さらに，MS−DOSにないスクリーンエディタ感覚のコマンド入力がDOSになじみのない人にとって，BASIC感覚で違和感なく使え，便利です。

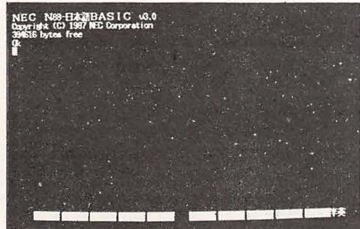
●拡張された“エディット”機能

N88−BASICでは，“EDIT”というベーシック・プログラムを修正するための命令がありましたが，VAのV3モードでは，さらにそれを拡張して，PCエンジン中やベーシック中でも使える“EDIT”命令が付きました。

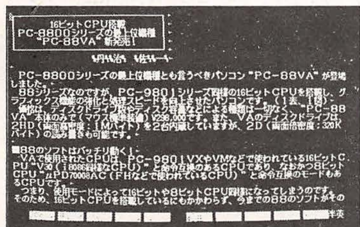
このエディットは，テキスト（文字）ファイルをエディットする（新たにテキストファイルを作る）ための命令で，PCエンジンからは，“EDITファイル名RETURN”でテキスト・ファイルが修正，作成でき，BASIC中からは，“EDITRETURN”で同様にできます。

使用感覚は，まるでワープロ・ソフトを使っている感じです。当然ながら，連文節変換の日本語入力ができます。

これを利用すると，たとえば，PC98シリーズのワープロ・ソフト（テキスト・ファイルを作るソフト）である“新一太郎(ジャストシステム)”の文書ファイルをVAで作り98上で利用したり，逆に98で作った文章をVA上で修正したり利用できます（写真4）。



《写真3》これがベーシック画面（N88—日本語BASIC V3.0）



《写真4》PC98用のワープロ・ソフトを，98で作り，EDIT機能によりVAで修正なんてことも…

日本語入力フロント・プロセッサ

VAでは，新たに“日本語入力フロント・プロセッサ”という方法で，日本語の入力を可能にしています。この方法は，98などでは当たり前となっているものですが，日本語の入力機能を持たないアプリケーション・ソフトでも日本語の入力が実現するものです。

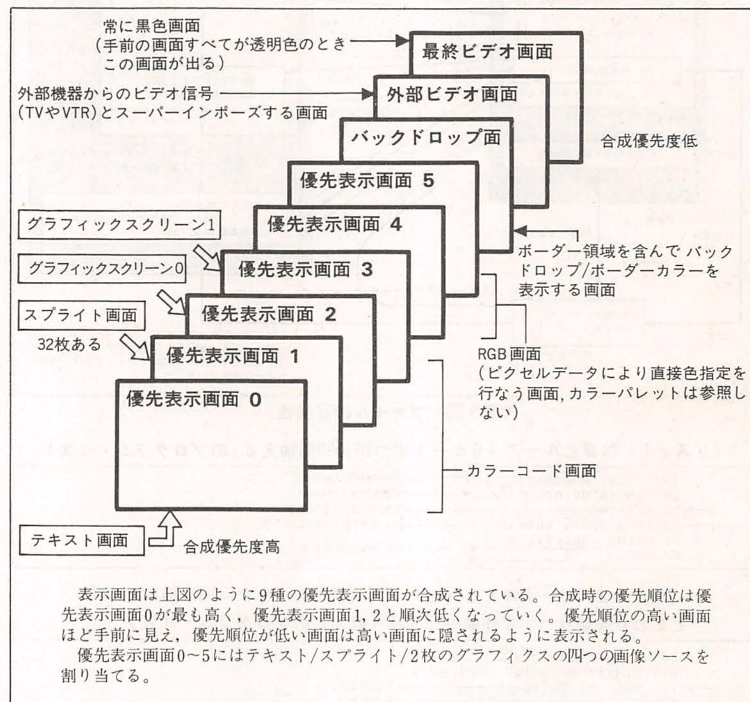
このフロント・プロセッサは，キー入力とDOSとの間に入り，漢字への変換や入力を実行するものです。

VAでは，さらに“辞書ROM”を内蔵しているためディスケット上に辞書を置く必要はありません（辞書の学習機能は，バックアップRAMにより可能になっている）。

また，連文節変換，JIS第一／第二水準漢字ROM内蔵，辞書ROM（4万語登録）により，日本語処理がより便利になった。

スプライト機能が付いた！

お待たせ，グラフィックス機能について説明しましょう。VAでは，MSX／MSX2でおなじみの“スプライト機能”が新たに付きました(第3図)。。



表示画面は上図のように9種の優先表示画面が合成されている。合成時の優先順位は優先表示画面0が最も高く，優先表示画面1，2と順次低くなっていく。優先順位の高い画面ほど手前に見え，優先順位が低い画面は高い画面に隠されるように表示される。

優先表示画面0〜5にはテキスト/スプライト/2枚のグラフィクスの四つの画像ソースを割り当てる。

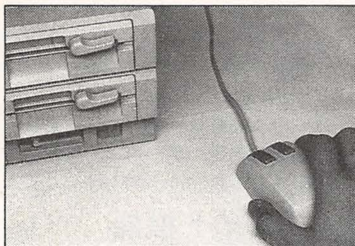
《第3図》PC—88VAの画面構成図

《リストA》マウスを使ったプログラム例1

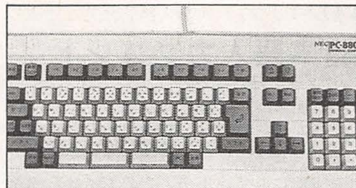
```
100 ' MOUSE TEST PROGRAM 1
110 CLS 3:MOUSE 0          ← マウスを初期化
120 MOUSE 1,320,100,1:PS=0:PSET(320,100),2   ← マウスカーソルを表示した位置に点を打つ（ここから線が引かれる）
130 X=MOUSE(0):Y=MOUSE(1)  ← 現在の座標を求める
140 LOCATE 30,0:PRINT "X=";X,"Y=";Y;"      "
150 IF MOUSE(2,2)<>0 THEN END   ← マウスの右ボタンが押されたら終了
160 LINE-(X,Y),2           ← 現在の座標まで線を引く
170 GOTO 130
180 '=====================
190 ' Mouse Test Program 1
200 '    Copyright 1988.3
210 '     by Saichi-Tanji
220 '=====================
```

《リストB》マウスを使ったプログラム例2

```
100 ' MOUSE TEST PROGRAM 2
110 SCREEN 0
120 CLS 3:MOUSE 0          ← マウスを初期化
130 MOUSE 1,320,100,1:PS=0 ← マウスカーソルを表示
140 X=MOUSE(0):Y=MOUSE(1)  ← マウスの現在の位置を求める
150 LOCATE 30,0:PRINT "X=";X,"Y=";Y;"      "
160 IF MOUSE(2,2)<>0 THEN MOUSE 1,,,0:CLS 2:MOUSE 1,,,1  ← 右ボタンが押されたら画面を消す
170 '     右ボタン   左ボタン
180 IF MOUSE(2,1)=0 THEN PS=0:GOTO 140   ← 左ボタンが押されていなければ戻る
190 IF PS=0 THEN PSET (X,Y):PS=1   ⇐ 左ボタンが押されているときのみ
200 LINE -(X,Y),5                      線を引く
210 GOTO 140
230 '=====================
240 ' Mouse Test Program 2
250 '    Copyright 1987.3
260 '     By Saichi-Tanji
270 '=====================
```



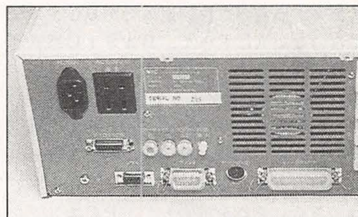
《写真5》マウスも標準装備されました



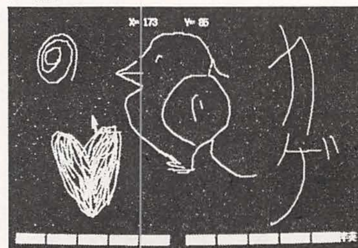
《写真6》キーボードは，FH／MHとほとんど変わらない。［ＰＣ］キーもちゃんとついています



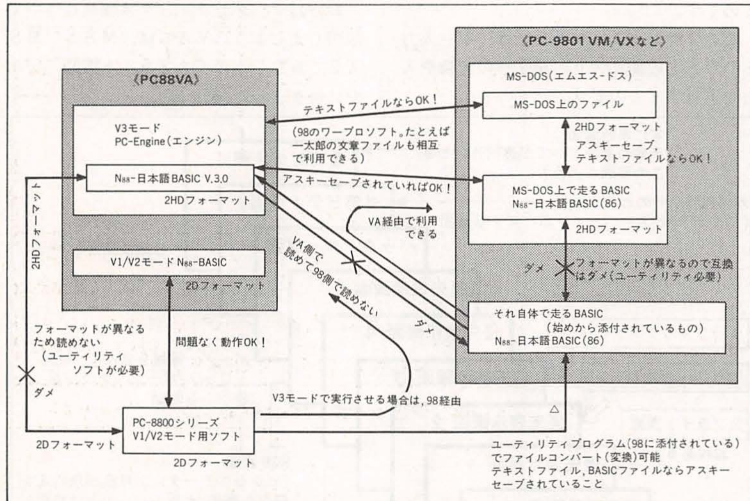
《写真7》ディスク・ドライブもタテに並んでいる。左側のランプは，V1／V2，そしてV3モードを表します



《写真8》後面部。オーディオ，ビデオ出力端子がついている



《写真9》リストBの実行画面



《第5図》ファイルの互換性

《リスト1》加算とループ（0から1ずつ30,000回加える）のプログラム・リスト

```
10 ' TEST PROGRAM 1                ← 実行開始時刻をゼロに
20 TIME$="00:00:00":A=0            ← 変数Aの値をゼロに
30 A=A+1                           ← 変数Aの値に1を加える
40 IF A<30000 THEN 30              ← Aの値が3万未満ならループ
50 PRINT CHR$(7);TIME$             ← 実行時間を表示する
60 END                   (CHR$(7): BEEP音)
```

《リスト2》サークル文とペイント文（グラフィック：円を描きその中とまわりを塗りつぶす作業を10回繰り返す）のプログラム・リスト

```
100 ' TEST PROGRAM 2
110 TIME$="00:00:00":SCREEN 0
120 FOR A=1 TO 10                  ← 10回繰返す
130 CLS 3                          ← 画面を消す
140 CIRCLE (110,100),100,7:PAINT (110,100),4,7
150 CIRCLE (320,100),100,7:PAINT (320,100),6,7   ⇦ 円を描き，その中を塗る
160 CIRCLE (530,100),100,7:PAINT (530,100),2,7
170 PAINT (215,100),1,7            ← まわりを塗る
180 NEXT
190 PRINT CHR$(7);TIME$
200 END
```

スプライト機能は，自分で定義したスプライト・パターンを高速で動かすことができるもので，表示するスプライト面によりパターンに前後感，奥行き感を付けることができます。

手前のスプライト面に表示されたパターンとうしろのパターンに表示されたパターンとが重なったとき，手前に表示されたパターンを優先して表示するものです。

VAでは，スプライト面が32面あり，32個のスプライト・パターンを同時に表示できます。横方向の表示数には，制限がなく，その総ドット数に制限があります（約256ドットぐらいまでならOK：4,096色中16色表示の場合）。

さらに，パターンのピクセルごとに色を付けられ（4,096色中16色が可能），パターンのドット数が，8×4から256×256ドットまで可能になっています。もちろんMSX同様，パターンごとに色指定をするモノカラー・モードもあります（パターン・サイズは，32×4から1,024×256ドットまで可能）。

65,536色表示可能

グラフィックスの最大ドット数は，640×400/408ドット（ドットごとに256色），640×200/204ドット時はドットごとに65,536色表示可能です。

グラフィックス画面を水平に3分割させたり，ファミコンのようなスムーズ・スクロール，ラップランド・スクロールが可能です。

また，パソコン画面をビデオに録画できるビデオ出力端子が付いています。

別売のビデオボードにより，ビデオ画面とパソコン画面のスーパーインポーズや，リアルタイムでビデオ画面をパソコン画面に取り込むビデオ・デジタイズ機能が利用できます。

マウスが標準装備

図形の入力やパソコンへの指示にとても便利な“マウス”が標準装備されました（**写真5**）。

マウスの上に手を乗せ，平らな面をすべらせると，そのとおりにマウス・カーソルが動きます。パソコンへの指示は，マウス上の二つのボタンにより行ないます。

V3モードのBASIC“N88−日本語BASIC V.3”では，マウスの命令が入っています（命令内容は，98のMS−DOS上で走るN88−日本語BASIC（86）と同様なもの）。

実際にマウスを使ったプログラムを載せておきます（**リストA，B**）。

注意点として，これは私自身が調べたものですから，実際には別の使いかたがあるかもしれません。

《第2表》ベンチマーク・テスト（プログラム実行速度を比較した）表　（※あくまでテスト例であり，スピードの差がそのまま機種の善し悪しを決めるものではありません）

	PC－88VA					PC－9801VX		←機種
	BASIC V1モード		BASIC V2モード		V3モード	CPU V30	CPU 80286	←動作モード
プログラム例	スピード1	スピード2	スピード1	スピード2	(スピード切換ナシ)	クロック10MHz	クロック8MHz	
リスト1	2分01秒	1分15秒	2分01秒	1分15秒	1分02秒	0分47秒	0分28秒	0～29999まで1ずつ加える（3万回ループ）
＊リスト2	3分18秒	2分15秒	0分55秒	0分39秒	0分06秒	0分09秒	0分06秒	円を描いてペイントすることを10回繰り返す
リスト3	0分14秒	0分09秒	0分14秒	0分09秒	0分07秒	0分04秒	0分03秒	10×10の配列変数に0～99までの数を入れる
＊リスト4	2分37秒	1分50秒	0分52秒	0分33秒	0分11秒	0分14秒	0分12秒	三角波を描く（波のサイズを変えていく）
リスト5	0分55秒	0分44秒	1分01秒	0分45秒	1分39秒	0分19秒	0分14秒	三角関数，サイン，コサインの曲線を描く
リスト6	5分12秒	3分16秒	5分12秒	3分15秒	2分37秒	2分03秒	1分15秒	1～1000までのループを100回繰り返す（FOR文）
使用したシステムディスク（BASIC）	PC－8801mkII用のシステムディスク，N88－BASIC Ver.1.9		PC－8801FH用システムディスク N88－BASIC Ver.2.4		PC－8801VA用PCエンジン N88－BASIC Ver.3.0	MS－DOS版 N88－日本語BASIC(86) Ver.3.0（MS－DOS上で走るBASICです）		

＊1987年1月号のFHテスト時のリストとは内容が異なります（他のものも多少異っています）。

はじめから添付されているN88－日本語BASIC(86)と異なる（添付されているものはMS－DOSとファイル互換はなく，それ自体で走る。

- 88VAのV3モードでは，88シリーズでトップのスピードがでている。
- '87年1月号のFHのテストの結果と比較すると，リストが多少異なっていると言えども"スピード2"ではクロックが8MHzのものとほぼ等しい結果になった。
- 98VXと88VAとを比較すると，当然ながら98の方が速いわけですが，リスト2や4のグラフィックス関係は，88VAのほうが速く実行している（CPUがV30モードでは，88VAのほうがだんぜん速い，98VMはV30のみですから，VMクラスと比較すればグラフィックだけは，88VAの勝ち！になる）。
- おもしろいことに，V3モードのBASICは，関数があまり得意でないよう（**リスト5**），これは内部で10進倍精度演算をしているためです。

ファイルの互換性？

16ビットCPUを搭載し，MS－DOSと同様なフォーマットの"PC－Engine"を使っているとなれば，16ビット・パソコンやMS－DOSとのファイルの互換性が気になりますね。

実際にやってみると，MS－DOSのファイルはテキスト・ファイル，BASICでアスキーセーブされているものは，利用できますが，MS－DOS上で走るアプリケーションは実行できませんでした（第4図）。

V1／V2モードのBASICプログラムをV3モードで楽しもう思っても，フォーマットが異なるため読めませんでした（98経由で利用できる）。

また，98にはじめから添付されているBASICのファイルをMS－DOS上のBASICで利用するときは，VAを経由すれば利用できます。

実行スピードは，どれぐらいだろう？

例によって，ベンチマーク・テストを行なってみました（**リスト1～6**）。結果は**第2表**に載せておきます。

最後に

グラフィックスの実行スピードには驚きました。98をしのぎ，まさに16ビットパワーを感じます。

ただ，残念なのは，多くのMS－DOSのアプリケーション・ソフトが利用できないことで，VA専用のソフトを待たなければなりません。でも，そのグラフィックス機能や処理スピードがあるため，今までの88にはないすごいソフトがでてきそうです。期待しています。

《リスト3》配列変数の処理（10×10のマス目に0～99までの数をうめる）のプログラム・リスト

```
100 ' TEST PROGRAM 3
110 R=100:TIME$="00:00:00"
120 DIM A(R),B(R)
130 RANDOMIZE 0
140 FOR A=1 TO R:B(A)=0:NEXT
150 D=0
160 K=INT(RND(1)*R):PRINT "*";
170 IF B(K)=1 THEN 160
180 PRINT D
190 A(D)=K:D=D+1:B(K)=1
200 IF D<R THEN 160
210 '  Display
220 PRINT:D=0
230 FOR A=1 TO 10
240 FOR B=1 TO 10
250 PRINT USING "##  ";A(D);
260 D=D+1:NEXT:PRINT:NEXT
270 PRINT TIME$;CHR$(7)
280 END
```


《リスト4》ライン文の実行（グラフィック：はじめ細かく，しだいに荒く三角波を描く）のプログラム・リスト

```
100 ' TEST PROGRAM 4
110 SCREEN 0:TIME$="00:00:00"
120 FOR S=2 TO 639 STEP 5
130 FOR C=7 TO 0 STEP -7
140 X=0:Y=0
150 PSET (X,Y),C
160 LINE -(X,Y),C:X=X+S
170 IF Y=0 THEN Y=199! ELSE Y=0
180 IF X<639 THEN 160
190 NEXT:NEXT
200 PRINT TIME$;CHR$(7)
210 END
```


《リスト5》三角関数の実行（関数計算：Sin, COSのグラフを描く）プログラム・リスト

```
100 ' TEST PROGRAM 5
110 TIME$="00:00:00":D=3.14159/180
120 FOR B=0 TO 360
130 S=SIN(D*B):C=COS(D*B)
140 PRINT B,SPC(30+S*20);"*"
150 PRINT B,SPC(30+C*20);"#"
160 NEXT
170 PRINT:PRINT CHR$(7);TIME$
180 END
```


《リスト6》FOR～NEXTループのスピード（1,000回ループを100回繰り返す）プログラム・リスト

```
100 TIME$="00:00:00":C=0
110 FOR B=1 TO 100
120 PRINT B
130 FOR A=1 TO 1000
140 C=C+1
150 NEXT:NEXT
160 PRINT CHR$(7);TIME$
170 END
```

新製品レポート　REPORT

ソニーからMSX対応周辺機器2機種発売

—3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブ／通信カートリッジ—

丹治佐一

MSX／2パソコンは単にゲームのみならず，教育，ワープロ，パソコン通信と多くの活用範囲があります。ところが，これらは，MSX本体の他，周辺機器とのシステム対応により，はじめて本来の機能を引きだせるものです。

今回，ソニーから発売されたMSX用周辺機器，3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブ“HBD−20W”(価格：44,800円)と通信カートリッジ「HBI−1200」(価格：32,800円）は，MSXの活用範囲を広げ大メモリソフトや高速パソコン通信をより身近なものとするものです。

MSX用3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブ“HBD-20W”

プログラムやデータの管理は，カセットではなかなか大変です。ディスクを使えばカセットにくらべ,読み書きの時間も速く，管理がとてもラクです。

その，ディスクがMSX2パソコン“HB−F1”など，カセットを利用しているMSXで使えるのです。願ってもない周辺機器です。

3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブ“HBD−20W”の記憶容量は，フォーマット時，両面(2DD)で720Kバイトあります。

3.5インチは，ワープロなどで多く使われるようになってきたため，ディスケットの価格自体もずいぶんと安くなってきています。

また，5インチや8インチ・フロッピーディスクと異なり，プラスチックを使ったジャケットに金属性のシャッターが付いているため，取り扱いがとてもラクにでき，サイズの小ささとも合いまって，とても便利ですよ。



▲3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブ「HBD-20W」

今後は，5インチから3.5インチに移行していくことでしょうし，ぜひそろえておきたい周辺機器の一つですね。

MSX用通信カートリッジ“HBI-1200”

MSXパソコンでパソコン通信を楽しみたい君達にピッタリの周辺機器，それが通信用カートリッジ“HBI−1200”です。ボーレートは，300/1200ボー（ビット/秒）で全2重対応のモデム内蔵高速通信カートリッジです。

最近では，パソコン通信に漢字を使うため，300ボーだと遅く（電話代が高くつくため），1200ボー全2重通信が必須アイテムになっています。

では，主な特徴を説明しましょう。



◀通信カートリッジ「HBI−1200」

●オートログイン機能

BBSなどにアクセスしたとき，自分のIDナンバーとパスワードを入力しないとアクセスが開始できません。いつもアクセスしているところに，IDやパスワードをいちいち入れるのはとてもめんどうです。

そこで，この“オートログイン”機能を使えば，IDやパスワードを自動的に送りだすばかりでなく，電話をかけることも可能なため，ログインまでが自動で行なえます。

●ダウンロード機能

アクセスしている内容を，ただ画面に表示するだけでなく,ディスクにセーブして，あとでゆっくりと活用できます。これをダウンロード機能といい，プログラムを配布しているBBSなどで使えば，そのプログラムがディスクに入ってしまうわけです。

●アップロード機能

ダウンロードの逆で，自分のパソコンからディスクに入っている内容を送ることができます。この機能があれば，アクセス前に送る文章を作って入れておけるので，効率の良いアクセスができます。

また，MSX標準日本語フロントエンド・プロセッサ(MSX−JE)を搭載したパソコンや，そのカートリッジとの併用で漢字でメールを送ることができます。

●そのほか

インターレス時最大漢字が40文字×25行表示可能。

約100人分のホスト局と人名が登録でき，自動的に電話がかけられる，電話帳機能まででついているのです。

MSX2対応ディスクソフト「学習ソフト」,「実用ソフト」発売

また，ソニーでは，3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブの発売に合わせて，MSX2対応のディスク・ソフト(2DD)「漢読百科」を発売しました。

また，5月21日に「英単語チェッカー」を発売します。

■「漢読百科」（HBS-E010D　価格 7,800円）〈MSX2用，漢字ROM必要，RAM64K以上必要〉

旺文社とソニーとの共同企画によるもので，本＋フロッピーで，より効果的に楽しみながら“漢字の読み”を学習できるソフトです。

9,000語の熟語を収録してあり(熟語は，常用漢字1,945文字および表外漢字も含む)，いろいろな項目にわかれているため目的に合わせた学習ができます。

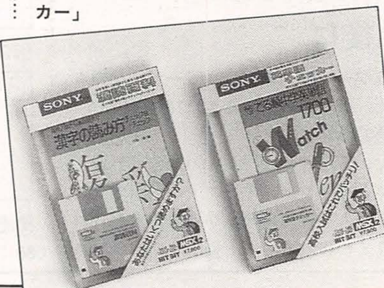
■「英単語チェッカ-」(HBS-E011D　価格7,800円)〈MSX2用，漢字ROM必要，RAM64K以上必要〉

旺文社の“でる順中学英単語1700”に準拠したもので，過去20年間の入試英単語を大型コンピュータで分析。

「漢読百科」同様に，本＋フロッピーで効果的に学習ができる高校入試用英単語ソフトです。

なお，実用ソフトとして株式チャート＋ポートフォリオ分析「投資顧問」(HBS−B010D価格39,000円)も発売されました。

▼学習ソフト「漢読百科」と「英単語チェッカー」



資料請求先〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱国内営業本部「マイコンBASIC」係

ファミコン・ユーザー必読のコーナー!!

ファミコン・マシン語教室

3時間目 メモリの内容を移動させてみよう! ……LDADとSTORE命令

断空我

みなさん，こんにちは。1か月ぶりですね。ところで，しっかり勉強していたかな?このファミコン・マシン語教室も今回で3時間目ということで，だんだんむずかしくなっていきます。でも，安心してください。なるべくわかりやすく説明しますので，初心者のキミでもバッチリわかってもらえると思います。

今回からいよいよマシン語（インストラクション）の説明に入るので気を引きしめていきましょう。でも，その前に前回の復習から。

前回の復習

前回ではアセンブラのことや，BASICのPEEK，POKE，CALLなどのことについて説明しましたが，メモリマップについて説明不足だったかもしれないので，説明しましょう。

メモリマップとは，CPUが読み込んだり書き込んだりすることのできるメモリが，どのように使われているかを表す図のことで，マップというように，メモリの地図のようなものです（当たり前のようなことだが，アドレスが住所に対応している）。

ワークRAMというのは，CPUがいろいろな処理をするときに使用するためのRAMで，メモみたいなものです。

BASICカセット内にあるワークRAMは，BASICプログラムをしまっておくために必要で，V1とV2は2Kバイト，V3は4Kバイト持っています。

プログラムROMとは，ファミリーBASICそのものが記憶されていて，CPUはこのROMからプログラムを読み込んで実行させています。システム用とされているところは，CPUとそれ以外のデバイス（PPUやサウンド・ジェネレータ，コントローラなど）の連絡として使用されます。

これらを図にすると**第1図**のようになります。どうかな？　これでわかったかな。復習はこのへんで終わりましょう。

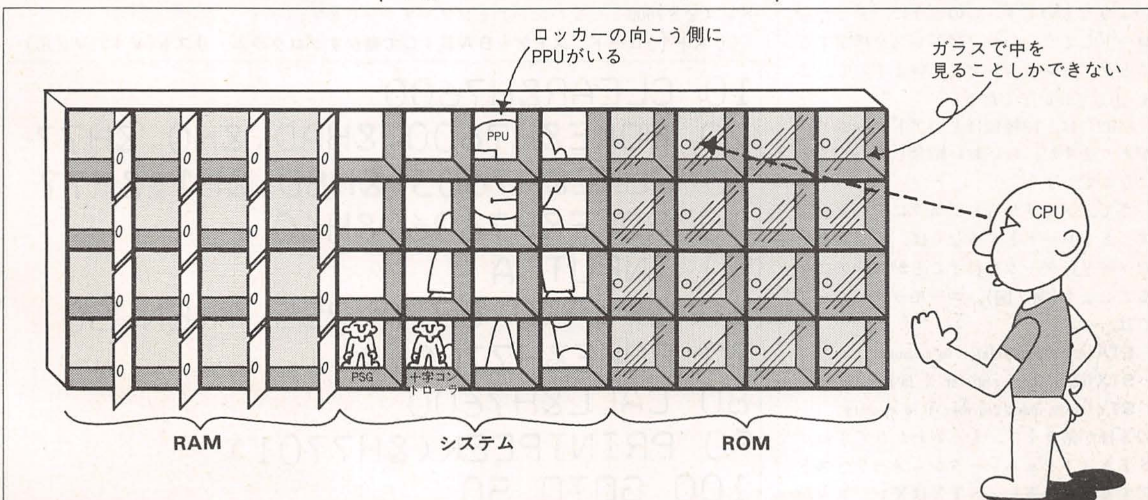
LOAD(ロード)とSTORE(ストア)

ロードというと何を思いつくかな。カセット・テープからプログラムを読み込ませることを思いつくんじゃないかな。マシン語にもロードという命令があって，メモリのデータをレジスタ(一時的に記憶する回路)に移す働き（オペレーション）があります(**第2図**)。ニーモニック・コード(命令コードなどを記憶しやすい文字コードで表現したもの）には，

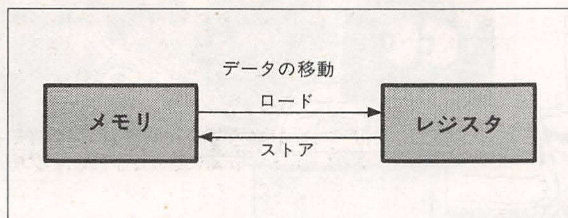
LDA (load accumulator with memory)
LDX (load index register X from memory)
LDY (load index register Y from memory)

の3種があり，LDAはアキュムレータにロードすることを表し，LDX，LDYはX，Yレジスタにロードすることを表します(**第3図**)。

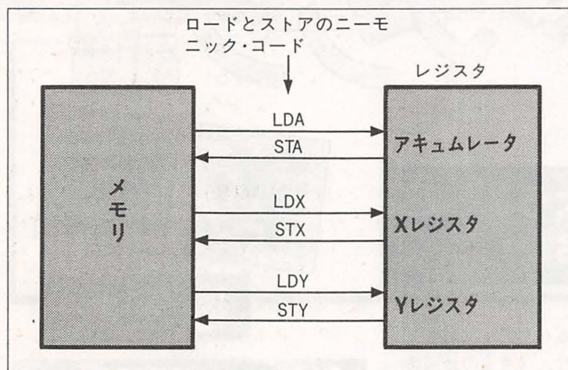
えっ？なぜレジスタにメモリのデータをロードする必要があるかって？　それは，



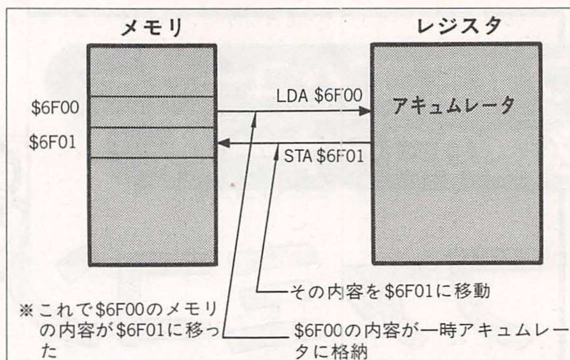
《第1図》メモリマップをロッカーでたとえるとこのようになる



《第2図》ロードとストアの関係



《第3図》ロード／ストアのニーモニック・コードとメモリ／レジスタの関係



《第4図》例1のV3用プログラムの図式化

6502(ファミコンのCPUでしたね)の場合すべての演算はアキュムレータとX，Yレジスタで行なわれるため，ロードしなければなにもはじまらないのです。

さて，どこにロードするかはわかってもらえたと思いますが，いったいメモリといってもどこからロードしてくるのでしょうか。ニーモニックで，たとえばつぎのようにすると，

LDA　#$00

アキュムレータには$00がロードされます。また，つぎのようにすると，

LDA　$6000

アキュムレータには$6000番地の内容がロードされます。この場合，BASICにすると，

A＝PEEK(&H6000)

のようなものです。このように，どこからロードしてくるのか，アドレスを指定することをアドレッシングといいますので，よく覚えておいてください。

6502には，13種類ほどのアドレッシングがありますが，おいおい紹介していくことになるでしょう。

さて，メモリからレジスタにデータを移すことをロードとするならば，レジスタからメモリにデータを移すことがストアになるでしょう(**第2図**)。ニーモック・コードでは，

STA(store accumulator in memory)
STX(store index register X in memory)
STY(store index register Y in memory)

の3種があります。もうおわかりですね。STAはアキュムレータからメモリへストアすることを表し，STXはXレジスタからメモリへストアすることを表しています(**第3図**)。

STA　$6000

とすると，アキュムレータの内容（データ）を$6000番地のメモリにストアします。これはBASICで表した，

POKE　$6000, A

と同じような働きです。

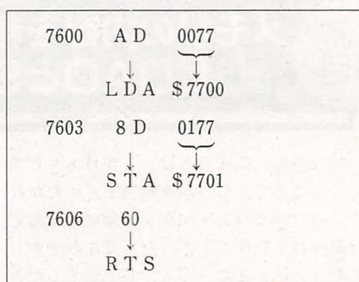
これでもうメモリの内容を移動させるプログラムを作れるようになりましたね。それでは簡単なプログラムを作ってみましょう。

例1：

V1，V2用	V3用
LDA　$7700	LDA　$6F00
STA　$7701	STA　$6F01
RTS	RTS

このプログラムは，V1，V2の場合，$7700のメモリの内容を$7701に移し，V3の場合，$6F00の内容を$6F01に移します(**第4図**)。

V1，V2の場合，プログラムの開始アドレスを$7600としてハンドアセンブルすると，



```
7600  AD   0077
      ↓     ↓
      LDA  $7700
7603  8D   0177
      ↓     ↓
      STA  $7701
7606  60
      ↓
      RTS
```

となります。アドレスの高位バイトと低位バイトが逆になっている点を注意してください。

ではV3でプログラムの開始アドレスを$6E00としてハンドアセンブルすると，

```
6E00  AD  006F
6E03  8D  016F
6E06  60
```

のようになります。

それではBASICからこのマシン語プログラムを動かしてみましょう。**リスト1**がV1，V2用で**リスト2**がV3用です。

0から255までの数値を与えると，メモリに書き込みます。そして，マシン語プログラムにより内容を移されて，読みだし表示します。

《リスト1》ロード／ストアをBASICで動かすプログラム・リスト(V1，V2用)

```
10 CLEAR&H7600
20 POKE&H7600,&HAD,&H0,&H77
30 POKE&H7603,&H8D,&H1,&H77
40 POKE&H7606,&H60
50 INPUT A
60 IF A<0 OR A>255 THEN 50
70 POKE&H7700,A
80 CALL&H7600
90 PRINTPEEK(&H7701)
100 GOTO 50
```

《リスト2》ロード／ストアをBASICで動かすプログラム・リスト(V3用)

```
10 CLEAR&H6E00
20 POKE&H6E00,&HAD,&H0,&H6F
30 POKE&H6E03,&H8D,&H1,&H6F
40 POKE&H6E06,&H60
50 INPUT A
60 IF A<0 OR A>255 THEN 50
70 POKE&H6F00,A
80 CALL&H6E00
90 PRINT PEEK(&H6F01)
100 GOTO 50
```

```
LIST
10 CLEAR&H6E00
20 POKE&H6E00,&HAD,&H0,&H6F
30 POKE&H6E03,&H8D,&H1,&H6F
40 POKE&H6E06,&H60
50 INPUT A
60 IF A<0 OR A>255 THEN 50
70 POKE&H6F00,A
80 CALL&H6E00
90 PRINT PEEK(&H6F01)
100 GOTO 50
OK.

RUN
?1
 1
?10
 10
?111
 111
?255
 255
?
```

▲V3用プログラム実行画面（V1，V2も同じように表示されます）

アドレッシングについて

今回マシン語プログラムで使用したアドレッシングは，アブソリュート・アドレッシングといって，アドレスを直接指定するアドレッシングです。

LDA　$××××
STA　$××××

など，2バイトでアドレスを指定します(アドレスが16ビットのため)。したがって，アブソリュート・アドレッシングを使うと一つの命令に3バイト(1+2)使うことになります。ハンドアセンブルするときの注意点として，アドレスの高位バイトと低位バイトの順番が逆になることでしょう。

RTSは1バイトのためアドレッシングなどないと思われるかもしれませんが，1バイト命令のアドレッシングのことをインプライド・アドレッシングと呼んでいます。

記号表示について

LDAという命令はメモリの内容をレジスタに移す働きがあると説明しましたが，ただ，LDAという文字を見ても，そのようなことを思いうかばないと思います。LDAを記号表示すると，

M→A

となります。これならわかりやすいと思いませんか？　ですから，もしキミがLDAよりもM→Aのほうが使いやすいのなら，記号表示でプログラムしてもいいと思います。ちなみにSTAは，

A→M

となりますよ。

次号からニーモニックで命令を紹介しますが，同時に記号表示も紹介するつもりです。自分のわかりやすいほうでプログラムしてください。ただ，アセンブラを使うときはニーモニック(アセンブリ言語)だけなのであしからず。

おわりに

今回の授業はどうだったかな？マシン語はむずかしいと言われているけれど，今のところはそうでもないみたいだね。今回非常に簡単なプログラムを走らせたけれど，複雑なプログラムもこのような簡単なプログラムの組み合わせで作られているだけなんだ。マシン語プログラムを自由に作れるようになる日は近い!?

さて，今回のおまけにインストラクション(命令)表(第1表)を付けよう。といっても，ロードとストアしかないけどね。これを見て自分でハンドアセンブルしてほしい。ほんの少ししか変えるところがないけれど，なにごとも練習が大切なのだ。

それではガンバってくれたまえ。なんちゃって！

《第1表》命令表

ニーモニック	オペレーション	アブソリュート	インプライド
LDA	M → A	AD	
LDX	M → X	AE	
LDY	M → Y	AC	
STA	A → M	8D	
STX	X → M	8E	
STY	Y → M	8C	
RTS			60

●コーヒーブレイク――ミニ知識――

とつぜんですが，3月11日から14日まで，山下先生たちと香港の旅を楽しんできました。いろいろとおもしろいことがあったのですが，そのへんのことは山下先生のフリートークボードにまかせるとして，香港版ファミコン・ソフトのことについて少々書かしてもらいます。

香港でもファミコンは販売されています。

しかし，ディスク・システムは売られていないため，なんと，任天堂のバレーボールやプロレスのディスク用ソフトがカートリッジで売られているのです。

基本的にディスクのソフトをカートリッジ化できるのは，片面ディスクで途中アクセスなしのもののようです（そのためザナックは4面までしかないらしい）。

いったい，どのようにしてカートリッジ化しているかというと，プログラムのROMを32K，キャラクタのROMに8K使っています。これだけでは普通のROMカートリッジと同様ですが，さらに，IPL用のROMが8Kのっているのです。

つまり，ディスク用のソフトはいったんRAMカートリッジ内のIPLが立ちあがってからプログラムを読み込んでスタートするためのようです。基本的には，メガROMカートリッジと同じようなバンク切り換えをしているわけです。



▲香港で販売されていたバレーボールのカートリッジ

●短期集中講座●

ミュージック・プログラム マスター大作戦

キミもゲーム・ミュージック・プログラムを作ってみよう！

Yu-You

こんにちは，Yu−Youです。

この講座も2回目ですが，先月の内容はちゃんと覚えてるかな？　今月も，先月と同じ初級編ですので，音楽に関する知識があまりない人でも，わかりやすい内容です。しっかり勉強してください。

Lesson 1　シャープ　フラット　ナチュラル

これらは，絶対に知っておかなければならない，いわば基本用語であります。ベーマガ読者からの投稿作で一番多いミスが，これらの記号を見落としてるというもの。

では，さっそくそれぞれの記号について解説したいと思います。

シャープ：　シャープとは，それが付いている音程（オクターブちがいの音も含む）を半音あげて演奏する。コンピュータでは“＋(♯)”と表す。

フラット：　フラットとは，それが付いている音程（オクターブちがいの音も含む）を，半音さげて演奏する。コンピュータでは“−”で表す。

なお，これらの命令は，1回使うと，その小節内のみ有効です**（第1図参照）**。

ナチュラル：　シャープなどのかかっている音に付けて使います。本来ならシャープなどのかかっている音であっても，このナチュラルによって，元の音にもどすことができます。

このナチュラルという言葉についてですが，これは自然にとか，自然といった意味を持っている英単語です。これで，音楽記号としての意味も理解していただけると思います。なお，この記号も，シャープやフラットと同じように1回の定義でその小節内有効となります。

一応これもサンプルを載せておきますので，しっかりと勉強してくださいネ!!**（第2図参照）**。

05G4G−206C＋405L16FG−A06C＋05C1

①　②　③　④　⑤　⑥　⑦　⑧

一がbを意味する。

16分音符の長さを保つ

まだ♯が有効

シャープを意味する＋が付いている

まだbが有効

小節が変わったので，♯はきえる

《第1図》シャープとフラットはその小節内のみ有効。サンプル楽譜とデータ

05A4L8G＋AGEG16A.

①　②　③　④　⑤　⑥　⑦

シャープがついている

②で付けたシャープを取り消している

④でシャープを取り消している

《第2図》ナチュラルは1回の定義で，その小節内のみ有効。サンプル楽譜とデータ

Lesson 2　調

大きくわけると，調には2種類あります。そう，長調と短調です。もちろん，これは小学校の音楽などで習っているので，たいていの人は知ってるよネ!!ネ!!ネ!!

長調というのは，明るい感じの曲，短調とは，悲しい感じの曲。このことについては，「一聞は百見にしかず」，説明するよりも，サンプルとして聞いてみていただいたほうが，早く理解していただけると思いま〜す**（リスト1）**。

さて，これらの二つはどちらもドの音からはじまっています。しかし，なにもドからはじまる音階だけが存在するわけじゃないのです。先月お話した音階のところで，1音階は12音で形成されるということを理解していただいていると思います。

つまり，長調，短調とも，それぞれどの音からスタートさせても，音階は成立するのです。では，それぞれを，楽譜上では，どのようにして表しているのでしょうか。

なんでもよろしいですので，お手持ちの楽譜を見てください。ほとんどの楽譜は，それぞれの行の先頭に，シャープやフラットのかたまりがついていると思います。これが調を表しているのです。
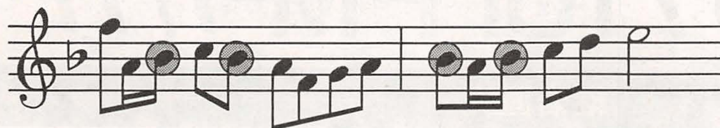
これらのシャープと調を表すのには，ちゃんとしたきまりがあるのですが，それらは音楽の教科書を見て勉強してください。ハ長調，ト長調，ヘ長調とか，イ短調，ホ短長とかいうあれですよ。

Lesson 3　調を表す半音記号

楽譜上の行の先頭についているシャープやフラットの群れ，これらが調を表すのは理解していただけたと思いますが，これが

《リスト1》長調と短調の感じをだしたプログラム・リスト
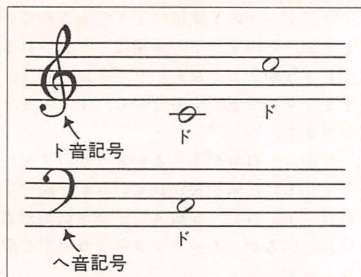
```
10 PRINT"チョウチョウ"
20 PLAY"t150v15l4o5cdefgabo6crco5bagfedc
30 FOR I=1 TO 5000:NEXT
40 PRINT"タンチョウ"
50 PLAY"cde-fgabo6crco5b-a-gfe-dc
```



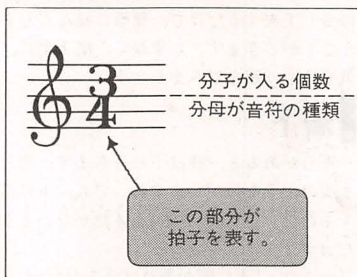
O5L8FO4A16B－16O5CO4B－AFGA
B－A16B－16O5CDE2

▒で囲っている音"B－"は,ずっとフラットがかかっている。

《第3図》調を表す半音記号のついている楽譜のデータ化の例



《第4図》ト音記号とヘ音記号



《第5図》拍子を表す記号例

楽譜中では，曲に対してどのように作用するのでしょう。結論を簡単に述べましょう。

これのついている音に対して，ナチュラルがついている音以外を，すべて半音あげて演奏させるのです（フラットの場合は半音さげる)。**第3図**を見てください。これを見てわかるように，Bの音（シ）はすべて半音さげてありますネ!!

Lesson 4 ト音記号とヘ音記号

この説明をする前に，まずは**第4図**を見てください。これらの記号は，それがついている行を低音用にするか，高音用にするかを決めます。ですので，単にト音記号は高音パート，ヘ音記号は低音パートと覚えてしまってもさしつかえはないでしょう。

ただ，ドの音となる位置がちがうのは，ちゃんとチェックを入れておくように。

Lesson 5 拍子

いろんな楽譜を見ると，**第5図**のような記号をよく見かけます。これらは，曲の拍子を決めています。もちろん意味があり，一つの小節内に，何分音符がいくつ入るかを決めています。そのとき，分母のほうが何分音符かということを決めていて，分子のほうがいくつ入るかを決めています。たとえば，8分の6拍子（$\frac{6}{8}$）なら，1小節内に8分音符が6個入るように演奏するという感じですネ!!

この記号は，一度楽譜の先頭で定義すると，別の場所でもう一度定義するまで有効です。

また，この記号を書く変わりに，Cと書くこともありますが，これは，$\frac{4}{4}$拍子の変わりです。

Lesson 6 実践編

さあ，今月もいろんなことを覚えましたネ!! では，今月学んだことをもとに，つぎの問題にチャレンジしてみてくれ〜い!!

問1．楽譜1は，あの有名な“ドルアーガの塔”のメインBGMだけど,これは，音階名で言うと何調の曲かな？（**ヒント**：この曲は，長調である.）

問2．この楽譜をプログラム化しましょう。

問1の答：変イ長調

解説：　これは，長調である，というヒントがあったので，あとは音楽の教科書と照らし合わせてみるだけです。簡単でしょ。一応この音階のはじまる音なども，チェックしておいてネ!!

問2の答：これは，**リスト2**として私が作っておいたので，聞いてみてネ!!
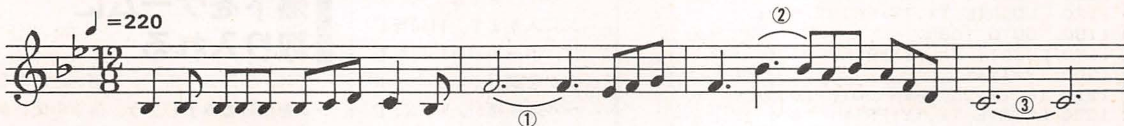
解説：この曲は，あらかじめ，ミとシの音にフラットがついています。また，ナチュラルは使われていないので，すべてのミとシの音を半音さげて（フラットをつけて）演奏をさせるといいのです。音符などについては，先月かなりやったので，とくに問題はないでしょう。

ただ，2か所で使われているスタッカートに注意してネ!!あ，それと，楽譜中の①〜③は，先月やったタイですが，①は♩.と♩.のタイです。これは，F1R8で代用しました。理由は，4月号を読んだ人にはわかると思いますが，両方とも，時間的には同じですネ。そして，R8というのは，あまった分の穴うめです。②，③も同じです。

★

《リスト2》ドルアーガの塔のメインBGMの4小節(楽譜1)のプログラム・リスト(PC－88SRシリーズの人はPLAYの前にCMDを付ける)

```
100 PLAY"T220V15L8O4
110 PLAY"B-4B-B-B-B-B-O5CDCRO4B-
120 PLAY"O5F1R8E-FG
130 PLAY"FRRB-2AB-AFD
140 PLAY"C1.
```



《楽譜1》ドルアーガの塔のメインBGMの4小節

でばぐ　4月号のこのコーナーのリストにあやまりがありました。①リスト1の40行を40 PLAY"T130V15L4O5に変える。②リスト2の40行を40 PLAY"T130V15L4O5に変える。③リスト2のCMDを取る。以上のように変更してください。これで，各機種対応になります。なお，PC－88SRをお持ちの人は，PLAYの前にCMDをつけてください。

特別企画

キミのプログラミング・テクニックを公開しよう

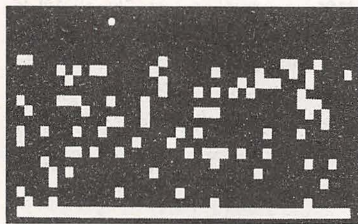
“落下”をプログラムで表してみよう！for FM-7/77

継岩直充

みなさんは，ファミコンやパソコンでゲームをしているとき，「どうしたらこんなことができるんだろう」とか，「このプログラムはどうやって作ってるんだろう」なんて疑問に思ったことはありませんか？　そんな疑問に少しでも答えてあげようと，ない知恵を絞ってペンをとってみました。

重力を取り入れたゲーム

みなさん「重力」って知ってますか？どんなものかくわしくは知らなくても「物を下に落とそうとする力」であることを知っていればＯＫです。今回はその「重力」についてふれてみます。



▲サンプル・プログラム①の実行画面。上からボールが落ちてきて，ブロックに当たると音がする。そして，つぎのボールが落ちてくる

スーパーマリオやザナドゥ，ドラゴンバスター，バブル・ボブルなど，世の中には，「重力」の要素を取り入れたゲームが数多く出回っています。

でも，ベーマガの掲載プログラムでは，あまり，お目にかかりませんね。実際，この重力というのは，ゲームをおもしろくする反面，判定が微妙で，一度に移動する量が不規則だったりするので，あまりベーマガ向きではないかもしれません。が，ほんの少し工夫するだけで，簡単に組んでしまうことができます。ですから，構えずに，気楽に取り組んでみましょう。

落下

重力があると，物は下に落ちます。当たり前のような気がしますね。でも，下に落ちるのは，下に支(ささ)える物がないときだけです。

つまり，「下に何かあれば落ちない」わけです。では，これをプログラムにしてみましょうか(**リスト１**)。

まずプログラムを入力したら実行（ＲＵＮ）してみてください。ボールが上のほうからつぎつぎと降ってきて，何かに当たったら，音がなってボールが消え，またつぎのボールがでてきますね。

《リスト１》サンプル・プログラム①（ＦＭ-7/77用）

```
1000 '---   ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ    ---
1010 WIDTH 40,25:CLS
1020 FOR I=0 TO 99
1030  X=INT(RND(1)*40):Y=INT(RND(1)*15)
1040  LOCATE X,Y+8:PRINT "■";
1050 NEXT I
1060 LOCATE 0,23:PRINT STRING$(40,"■");
1070 '---   ｼｮｷｾｯﾃｲ   ---
1080 TX=INT(RND(1)*40):TY=0
1090 LOCATE TX,0:PRINT "●";
1100 '---    ﾒｲﾝ    ---
1110 A=SCREEN(TX,TY+1)
1120 IF A<>ASC("■") THEN GOTO 1190
1130  LOCATE TX,TY:PRINT "×";
1140  FOR I=0 TO 9
1150   BEEP1:BEEP0
1160  NEXT I
1170  LOCATE TX,TY:PRINT " ";
1180  GOTO 1080
1190 LOCATE TX,TY:PRINT " ";
1200 TY=TY+1
1210 IF TY=23 THEN GOTO 1080
1220 LOCATE TX,TY:PRINT "●";
1230 FOR I=0 TO 99:NEXT
1240 GOTO 1110
```

では，**リスト１**を解説してみましょうか。1010行では，画面の大きさを指定して，画面消去をします。1020～1050行間では，画面に100個の障害物を置いています。そして，1060行で下のほうに地面（？）を描きます。初期設定では，1080行で，ボールのX座標，Y座標を決定し，1090行で，それを表示します。

さて，メイン・ルーチンに入ります。1110行では，ボールの下に何があるかを調べています。ボールの座標が，（ＴＸ，ＴＹ）で表されているので，そのすぐ下の(ＴＸ，ＴＹ＋１）を調べていることに注目してください。この部分がなぜこうなるのかが理解できたら，もう「ものにした」も同然です。もう少し突っ込んで説明しましょう。

みなさんは，このような重力のからんだゲームをしているとき，下に落ちるかどうかをどうやって判断していますか？たぶん，自分のキャラクターの真下を見るでしょう。それとまったく同じ考えかたをプログラムにしてやればいいのです。

今，ボールのY座標はＴＹで表されていますが，そのすぐ下の座標はどう表されるでしょうか？もうおわかりですね。そう，ＴＹより一つ下の位置だから，ＴＹ＋１となります。

だから，自分が落ちるかどうか，(ＴＸ，ＴＹ＋１）に何が書かれているかを調べるわけです。さて，変数Aに，真下に何が書かれているか，キャラクター・コードで取り入れました。

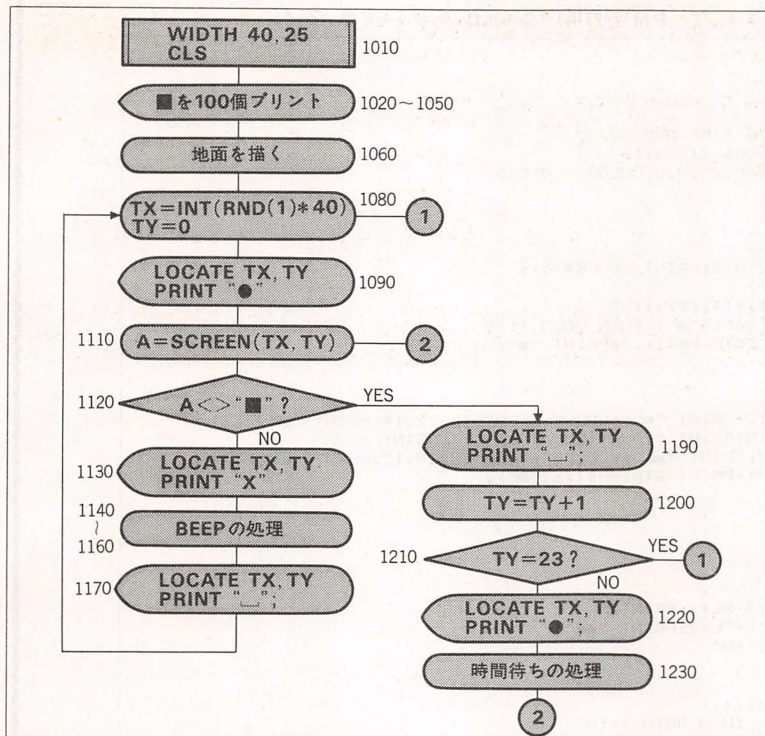
そして，1120行で，何か障害物があるかどうか調べて，もし障害物がなければ，そのまま落ちる処理（1190行）へと飛び，そうでなければ，音をだして，ボールを消して(1130～1170行)，また新たにボールの座標を決めるところ，つまり1080行へもどります。

さて，障害物がなく，下に落ちる場合，まず，ボールを消して（1190行）ＴＹに１を加えることによってボールのY座標を一つさげています(1200行)。そして，Y座標が23になれば，一番下に落ちたということですから，1080行にもどります。この判断を1210行で行なっています。そして，ボールを表示し(1220行)，時間待ちをして（1230行）メイン・ルーチンの最初の行(1110行)にもどります。

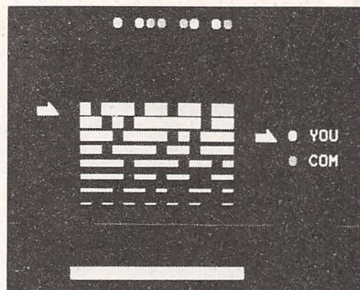
参考までに，フローチャート（**第１図**）をつけておきましたので，それと照らし合わせながらじっくり理解してください。

落下をゲームに取り入れる

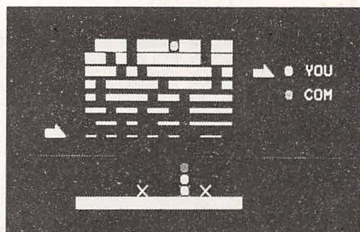
では，実際に「落下」を用いた簡単なゲームを作ってみましょう。落下の使いかたにもさまざまな方法がありますが，ここでは，生き残りゲームのようなものを作って



《第1図》サンプル・プログラム①のフローチャート



▲サンプル・プログラム②「Down Down どっちが早いか！」のゲーム画面



▲サンプル・プログラム②の画面。コンピュータとの対戦。相手のボールを早く下まで落とせ！



▲サンプル・プログラム②の画面。ゲーム・オーバー。おっと負けてしまったぜい！

みることにします。

題して，「Down Downどっちが早いか」です。では，そのゲームのルールを決めましょう。ゲームの形式は，とりあえず，人間対コンピュータという形をとってみます。各々が自分のボールを４個ずつもち，相手のボールを早く４個とも落としたほうの勝ちということにしましょうか。

ボールを落とす方法は，ところどころに穴があいている棒が横になって８本並んでいるので，それを交互に動かして，その穴から落とすようにします。さて，そうして作ったプログラムが**リスト２**です。このうち，落下を扱っているのは1330〜1450行間のFOR〜NEXTループの中にある部分です。

まず，1340行にいきなり，先ほどでてきた「A＝SCREEN（…」が登場しましたね。このプログラムでは，ボールの座標は（BX(I)，BY(I)）で表されていますので，SCREEN関数の中も(BX(I)，BY（I）＋1）となっています。「＋1」がなぜ必要かはもうおわかりですね。そうボールの真下を調べるからでした。

そして，1350行で障害物に当たったかどうかを調べ，当たったら1410行へ，そうでないならつぎの行へと実行を移しています。それから1360〜1390行でボールの位置を一つさげ，書き直すということをやっています。

ただ，先ほどとちがうのは，ここからつぎのボールを調べるのではなく，そのI番目のボールが何かの上にのるまで落ち続けるように，1340行に飛ばしています。一度，1340〜1440行間のフローチャートを自分の力で書いてみてはどうでしょうか。プログラムの流れがよく理解できると思いますヨ。

あっ忘れていた。このゲームはテンキーの[8][2]で動かす棒を選び，[4][6]でそれを左右に動かします。あとは実行してみればわかると思います。

最後に

ここで用いた落下の方法は，たとえばディグダグの岩石落としの判定などに使われていますし，他にもさまざまな使い道があると思います。

BASICでもいろいろなことができるので，みなさんの持っているテクニックをフルに発揮して作ったゲームをたくさん送ってみては？ とくにFM，PCユーザーの人！最近アクション・ゲームが減っていますヨ！それではまたの機会にお会いしましょう。

P.S.SCREEN関数とはFM系BASIC独特の関数で，与えた座標に書かれているキャラクター・コードを返す関数です。他機種をお持ちの人はVPEEKやCHARACTER$等で代用してもらえればまちがいなく走りますので，お試しあれ。移植もまた勉強なり。

また，ここで紹介したプログラムは，FM-7/77用ですが，N-BASICを意識して作りましたので，他機種の人でも簡単に改造可能です。

★キミのプログラミング・テクニックを公開しよう★

編集部では，がんばってプログラムを作っているみなさんのプログラミング・テクニックをこのコーナーで紹介していきたいと思います。

「この点に関しては，だれにも負けないぞ」とかいう人は，ぜひ原稿を書いてみては？ わかりやすく，図や表を使って，原稿内で使用するプログラムをカセットかディスクにセーブしてお送りください。サンプル・ゲームなどつけてもらってもいいですよ。

キミの原稿で，ベーマガ読者の悩みが解決できるかも！ ベーマガ仲間の輪を広げよう！

送り先は，マイコンBASICマガジン編集部「キミのプログラミング・テクニックを公開しよう」係です。

《リスト2》サンプル・プログラム② （FM-7/77用）「Down Downどっちが早いか！」

```
1000 'ﾀﾏｵﾄｼ ｹﾞｰﾑ
1010 '*                *
1020 '*  Initialize    *
1030 '*                *
1040 DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME MOD 32767
1050 DIM BX(7),BY(7),BLOCK$(7),JG(1)
1060 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:COLOR 7,0:CLS
1070 RESTORE 1850
1080 FOR I=0 TO 7
1090 '
1100  READ BLOCK$(I)
1110  COLOR 4:LOCATE 13,10+I:PRINT BLOCK$(I);
1120 '
1130  BX(I)=13+INT(RND(1)*14):BY(I)=3
1140  IF SCREEN(BX(I),3)=ASC("●") THEN GOTO 1130
1150  COLOR 2-(I>3)*3:LOCATE BX(I),3:PRINT "●";
1160 '
1170 NEXT I
1180 '
1190 COLOR 5:LOCATE 32,12:PRINT "●";:COLOR 2:LOCATE 32,14:PRINT "●";
1200 COLOR 7:LOCATE 34,12:PRINT "YOU";:LOCATE 34,14:PRINT "COM"
1210 LOCATE 9,10:COLOR 7:PRINT "▬◣";:COLOR 6:LOCATE 29,12:PRINT "▬◣";
1220 LOCATE 12,23:COLOR 1:PRINT STRING$(16,"▦");
1230 '
1240 PL=0:PH=0
1250 '
1260 '*                *
1270 '*      Main      *
1280 '*                *
1290 COLOR 7:LOCATE 29,14-PL*2:PRINT "  ";
1300 COLOR 6:LOCATE 29,12+PL*2:PRINT "▬◣";
1310 ON PL+1 GOSUB 1590,1680
1320 WON=1
1330 FOR I=0 TO 7
1340  A=SCREEN(BX(I),BY(I)+1)
1350  IF A>127 AND A<136 THEN GOTO 1410
1360   COLOR 7:LOCATE BX(I),BY(I):PRINT " ";
1370   BY(I)=BY(I)+1
1380   COLOR 2-(I>3)*3:LOCATE BX(I),BY(I):PRINT "●";
1390   FOR J=0 TO 99:NEXT J
1400  GOTO 1340
1410  IF BY(I)<22 OR SCREEN(BX(I),22)=ASC("×") THEN GOTO 1450
1420  FOR J=0 TO 29:BEEP1:BEEP0:NEXT
1430  LOCATE BX(I),22:COLOR 2-(I>3)*3:PRINT "×";
1440  P=-(I<4):JG(P)=JG(P)+1:IF JG(P)=4 THEN WON=2:QR=P
1450 NEXT I
1460 PL=PL+1:PL=PL MOD 2
1470 ON WON GOTO 1290,1510
1480 '*                *
1490 '*   GAME・OVER   *
1500 '*                *
1510 LOCATE 12,12:COLOR 3:PRINT "G A M E O V E R";
1520 LOCATE 16,14:COLOR 7:PRINT MID$("COMYOU",QR*3+1,3)+" WON";
1530 LOCATE 13,16:PRINT "[ HIT RETURN ]"
1540 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1540
1550 RUN
1560 '*                *
1570 '*    PLAYER      *
1580 '*                *
1590 I$=INKEY$
1600 VH=(PH<7)*(I$="2")-(PH>0)*(I$="8")
1610 LOCATE 9,10+PH:COLOR 7:PRINT "  ";:PH=PH+VH
1620 LOCATE 9,10+PH:COLOR 7:PRINT "▬◣";
1630 XV=-(I$="4")-(I$="6")*2
1640 ON XV+1 GOTO 1590,1730,1740
1650 '*                *
1660 '*   COMPUTER     *
1670 '*                *
1680 LOCATE 9,10+PH:COLOR 7:PRINT "  ";:PH=INT(RND(1)*8)
1690 LOCATE 9,10+PH:COLOR 7:PRINT "▬◣";
1700 FOR I=0 TO 49:BEEP1:BEEP0:FOR J=I TO 49:NEXT J,I
1710 ON INT(RND(1)*2)+1 GOTO 1730,1740
1720 '
1730 BLOCK$(PH)=RIGHT$(BLOCK$(PH),13)+LEFT$(BLOCK$(PH), 1):V=-1:GOTO 1750
1740 BLOCK$(PH)=RIGHT$(BLOCK$(PH), 1)+LEFT$(BLOCK$(PH),13):V= 1
1750 LOCATE 13,10+PH:COLOR 4:PRINT BLOCK$(PH);
1760 FOR I=0 TO 7
1770  IF BY(I)-10<>PH THEN GOTO 1810
1780  BX(I)=BX(I)+V:IF BX(I)<13 THEN BX(I)=26
1790                 IF BX(I)>26 THEN BX(I)=13
1800  COLOR 2-(I>3)*3:LOCATE BX(I),PH+10:PRINT "●";
1810 NEXT I
1820 RETURN
1830 '* BLOCK ﾉ ﾃﾞｰﾀｰ *
1840 '*                *
1850 DATA "■ ■■■ ■■ ■■ ■■","■■ ■ ■■■■■ ■■","■■■ ■■■ ■ ■■■","■■ ■■■ ■■ ■■■"
1860 DATA "▬▬▬ ▬▬▬ ▬▬ ▬","▬▬▬ ▬▬ ▬▬  ▬▬","▬▬ ▬▬ ▬  ▬▬ ▬","▬ ▬ ▬ ▬ ▬ ▬  ▬"
```

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー⑳

――プリンタの印字方式あれこれ――

by　くりひろし

★今月はプリンタの印字方式についてです。

★マンガで紹介した方式の中で，インクリボンを使うタイプでは，カラー印字のできるものもあります。

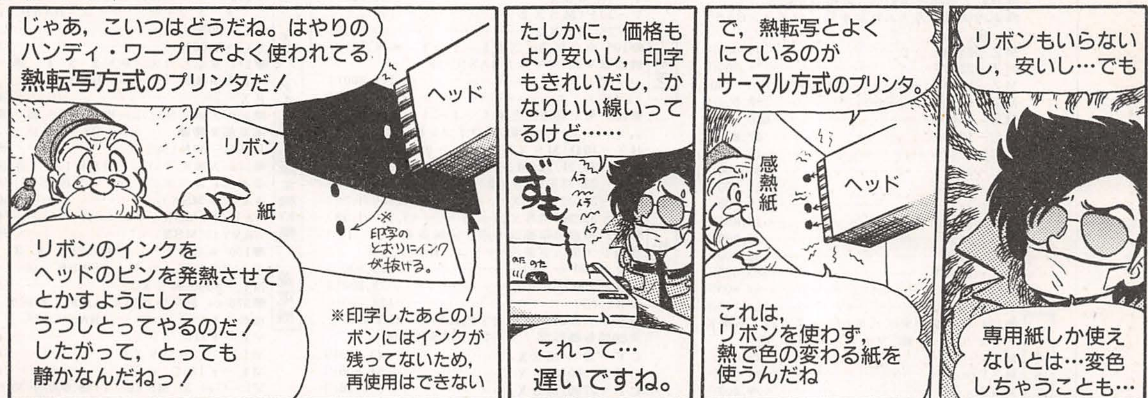
とくにインクジェット方式のカラー・プリンタは発色も良くて大変きれいに印字ができます。

★そのほか，放電プリンタというのもありますが，これは特殊な専用紙を使い，安価でコンパクトにできていて，おもにポケット・コンピュータなどで使用します。

★変わりダネとしては，プロッタ（ボールペンのようなもの）にプリンタの機能をもたせたプロッタ・プリンタというのもあります。しかし，構造上から印字速度はかなり遅くなります。

★周辺機器シリーズはこれでひとまずおしまいです。ではまた来月。







広告さくいん

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

IBM

〒106 東京都港区六本木３－２－12 日本IBM㈱宣伝ＪＸ係「マイコンBASIC」係
ＪＸシリーズ……………………166,000円（ＪＸ１）

シャープ

〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22 シャープ㈱電子機器システム機器営業部「マイコンBASIC」係
Ｘ１Cs ………………………… 119,800円
Ｘ１Ck ………………………… 139,800円
Ｘ１Ｄ…………………………… 198,000円
Ｘ１Ｆ…………………… 89,800円（モデル10）
Ｘ１turbo………………… 248,000円（モデル20）
Ｘ１turboII …………………… 178,000円
Ｃ１（マイコンピュータテレビ）……… 93,000円
※要ファミリーベーシック
〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 シャープ㈱国内情報システム営業本部「マイコンBASIC」係
ＭＺ－1500…………………………89,000円
ＭＺ－2200………………………128,000円
ＭＺ－2500……………… 198,000円（モデル30）
ＭＺ－5521………………………388,000円
ＭＺ－6541Ａ……………………650,000円
ＰＣ－1246…………………………12,800円
ＰＣ－1247…………………………16,800円
ＰＣ－1261…………………………39,800円
ＰＣ－1402…………………………34,800円
ＰＣ－1431…………………………19,800円
ＰＣ－1440…………………………17,800円
ＰＣ－1450…………………………26,800円
ＰＣ－1350…………………………36,800円
ＰＣ－2500Ｓ………………………85,000円
ＰＣ－1501…………………………64,800円
ＰＣ－5000………………………350,000円

ソード

〒104 東京都中央区八重洲２－７－12 京橋Ｋ－１ビルソード㈱「マイコンBASIC」係
Ｍ５…………………………………49,800円
Ｍ５Pro ……………………………39,800円
Ｍ５Jr………………………………29,800円

日本電気

〒108 東京都港区三田３－14－10 日本電気ＮＥＣパソコンインフォメーションセンター「マイコンBASIC」係
ＰＣ－6001mkII …………………… 84,800円
ＰＣ－6001mkIISR ………………… 89,800円
ＰＣ－6601………………………… 143,000円
ＰＣ－6601SR……………………… 155,000円
ＰＣ－8001mkII …………………… 123,000円
ＰＣ－8001mkIISR …………………108,000円
ＰＣ－8801mkII ………… 168,000円（モデル10）
ＰＣ－8801mkIISR …… 168,000円（モデル10）
ＰＣ－8801mkIIFR……… 99,800円（モデル10）
ＰＣ－8801mkIIMR ……………… 238,000円
ＰＣ－8801mkIITR ……………… 288,000円
ＰＣ－9801/E/F……………… 215,000円（Ｅ）
ＰＣ－9801Ｕ２…………………… 298,000円
ＰＣ－2001………………………… 59,800円
ＰＣ－8201………………………… 138,000円

日立家電

〒105 東京都港区西新橋２－35－６（第三松井ビル）日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係
ベーシックマスターレベル3MK5……118,000円
MB－H1/E(MSX) ………………62,800円
MB－H2(MSX) …………………79,800円
MB－H3（MSX2）………………99,800円
MB－Ｓ１………………………… 128,000円

富士通

〒100 東京都千代田区丸の内1－6－1（丸の内センタービル）富士通㈱パソコン販売推進統轄部パソコン販売推進部「マイコンBASIC」係
ＦＭ－７………………………… 126,000円
ＦＭ－11……………………… 298,000円（ＡＤ２）
ＦＭ－ＮＥＷ７……………………99,800円
ＦＭ－77………………………… 198,000円
ＦＭ－77L2/L4………………… 193,000円（L2）
ＦＭ－77AV ………………… 128,000円（AV－1）

キヤノン販売

〒108 東京都港区三田３－11－28 キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンBASIC」係
APPLEIIe…………………………378,000円
Ｖ－８（ＭＳＸ）……………………39,800円
Ｖ－10（ＭＳＸ）……………………54,800円
Ｖ－30Ｆ（ＭＳＸ２）…………… 138,000円
Ｖ－25（ＭＳＸ２）…………………69,800円

東芝

〒105 東京都港区芝浦１－１－１ ㈱東芝ＯＡ機器事業部「マイコンBASIC」係
パソピア７………………………… 119,800円
パソピアミニ…………………………54,800円
〒105 東京都港区芝浦１－１－１ ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係
ＨＸ－10Ｄ（ＭＳＸ）…………65,800円（64Ｋ）
ＨＸ－20/21/22（ＭＳＸ）………79,800円（21）
ＨＸ－23/23Ｆ（ＭＳＸ２）………99,800円（23）
ＨＸ－30/32)ＭＳＸ） ……………43,800円（30）
ＨＸ－33/34（ＭＳＸ2）…………99,800円（33）

松下

〒223 神奈川県横浜市港北区綱島４－３－１ 情報システム事業部「マイコンBASIC」係
ＪＲ－100 …………………………54,800円
ＪＲ－200 …………………………79,800円
ＪＲ－800…………………………128,000円
〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業㈱情報機器部「マイコンBASIC」係
ＣＦ－1200（ＭＳＸ）……………………43,800円
ＣＦ－2000（ＭＳＸ）……………………54,800円
ＣＦ－2700（ＭＳＸ）……………………59,800円
ＣＦ－3000（ＭＳＸ）……………………79,800円
ＣＦ－3300（ＭＳＸ）………………… 148,000円
FS-4000（MSXワープロ・パソコン）… 106,000円
FS-4500（MSX2ワープロ・パソコン）… 108,000円
ＦＳ－5500（ＭＳＸ２）…………188,000円（Ｆ１）

カシオ

〒160 東京都新宿区西新宿2-6（新宿住友ビル）カシオ計算機㈱営業本部「マイコンBASIC」係
ＰＢ－110 …………………………11,000円
ＰＢ－410 …………………………15,800円
ＰＢ－550 …………………………24,800円
ＰＢ－700 …………………………34,800円
ＦＸ－720Ｐ ………………………16,800円
ＦＸ－750Ｐ ………………………24,800円
ＦＸ－780Ｐ ………………………22,800円
ＦＸ－820Ｐ… ……………………29,800円
ＰＶ－７（ＭＳＸ）…………………29,800円
ＰＶ－16（ＭＳＸ）…………………29,800円
ＰＢ－800 ………………………… 7,900円
ＰＢ－770 …………………………39,800円
ＭＸ－10（ＭＳＸ）…………………19,800円

EPSON

〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80 エプソン㈱宣伝部「マイコンBASIC」係
ＨＣ－20………………………… 138,000円
ＨＣ－40………………………… 128,000円
ＨＣ－88………………………… 298,000円

TOMY

〒124 東京都葛飾区立石７－９－10㈱トミーパソコン事業部「マイコンBASIC」係
ぴゅう太……………………………59,800円

SONY

〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱ 国内営業本部「マイコンBASIC」係
ＳＭＣ－777………………………148,000円
ＳＭＣ－777Ｃ ……………………168,000円
ＨＢ－10（ＭＳＸ）…………………34,800円
ＨＢ－75（ＭＳＸ）…………………69,800円
ＨＢ－101（ＭＳＸ） ………………46,800円
ＨＢ－201（ＭＳＸ） ………………59,800円
ＨＢ－70/FD（MSX） …………148,000円（FD）
ＨＢ－Ｆ500（ＭＳＸ２）………………128,000円

セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田１－２－12 ㈱セガエンタープライゼス「マイコンBASIC」係
ＳＣ－3000…………………………29,800円
ＳＣ－3000Ｈ ………………………33,800円

バンダイ

〒111 東京都台東区駒形２-５-４ ㈱バンダイH.E.D事業部「マイコンBASIC」係
ＲＸ－78……………………………59,800円

三洋／三洋電機特機

〒550 大阪市西区江戸堀２－７－25 情報機器事業部業務課「マイコンBASIC」係
ＰＨＣ－30Ｎ（ＭＳＸ）…………………69,800円
〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱営業本部ＰＡ企画部「マイコンBASIC」係
WAVY3(MSX)………………………46,800円
WAVY10(MSXライトペン付)………74,800円
WAVY11(MSX) ……………………99,800円

三菱電機

〒100 東京都千代田区丸の内２-３-３ 三菱電機パソコン部「マイコンBASIC」係
ＭＬ－8000（ＭＳＸ）………………59,800円
〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所「マイコンBASIC」係
ＭＬ－Ｆ110（ＭＳＸ） ……………54,800円
ＭＬ－Ｆ120（ＭＳＸ） ……………64,800円
ＭＬ－Ｆ120Ｄ（ＭＳＸ） …………74,800円
ML－G10/30(MSX2)… 168,000円（30モデル1）

ヤマハ

〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号 日本楽器製造㈱AY－ＸＩ係「マイコンBASIC」係
ＹＩＳ303（ＭＳＸ）…………………49,800円
ＹＩＳ503II（ＭＳＸ）………………59,800円
ＹＩＳ604/128（ＭＳＸ２）…………99,800円
ＳＸ－100（ＭＳＸ）…………………36,800円
ＣＸ11（ＭＳＸ）………………………54,800円
CX7M/128(MSX2)………………… 128,000円

ビクター

〒100 東京都千代田区霞が関３-２-４（霞山ビル）日本ビクター㈱インフォメーションセンター－PCM「マイコンBASIC」係
ＨＣ－５（ＭＳＸ）……………………59,800円
ＨＣ－６（ＭＳＸ）……………………64,800円
ＨＣ－７（ＭＳＸ）……………………84,800円
ＨＣ－80（ＭＳＸ２）…………………84,800円

パイオニア

〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号 パイオニアカタログセンター「マイコンBASIC」係
ＰＸ－７（ＭＳＸ）……………………89,800円

任天堂

〒605 京都市東山区福稲上高松町60 任天堂㈱「マイコンBASIC」係
ファミリーベーシック……………………14,800円
ファミリーコンピュータ（本体）………14,800円

おかげさまで10周年　パソコン・ワープロ・ネットワーク

シスペック全店 決算 フレッシュ大バザール

いいものいっぱい!(10,000台)年に一度の展示在庫大処分!

シスペック特価は店頭、又は電話にてお問合わせ下さい。

ビデオデジタイズが出来るセットでこの価格!!

富士通 FM77AV 20 40

自由な感性を志向する人びとへ―
マルチ・クリエイティブ・パソコン。



決算

AV20、AV40をセットでお買い上げの方 ビデオデジタイズボードサービス

決算

AV20セット

注番 B05-7701	OFF35%
FM77AV20-2	¥168,000
FMTV-152	¥ 89,800
セット定価合計 ¥257,800	特価¥168,000
¥4,650×24回	㊡¥20,000×4回
¥3,270×36回	㊡¥14,000×6回

AV40セット

注番 B05-7702	OFF30%
FM77AV40	¥228,000
FMTV-154	¥138,000
セット合計定価 ¥366,000	特価¥258,000
¥7,260×24回	㊡¥30,000×4回
¥5,270×36回	㊡¥20,000

※ビデオデジタイズボード不要の方、セット価格がさらに安くなります。お問い合わせ下さい。

AV20/40用
ビデオデジタイズボード
FM77-412相当品(ADA-7726)
特価¥9,800
〈限定50セット〉

FM-7・77シリーズ用オリジナルボード

- ★漢字ROMボード(MB22405相当品) 特価¥8,800(送料サービス)
- ★RS-232Cボード(ADA-7009II) 特価¥12,800
- ★拡張マザーボード(ADA-7008-01) ¥6,800
- ★パラレルI/Oカード(ADA-7018) 特価¥12,800
- ★構内モデムカード ※これ1枚でOK、RS-232Cボード不要 全二重300Bps(ADA-7025) 特価¥19,800
- ★リアルタイムクロック(ADA-7020) 特価¥9,800
- ★RAM、ROMボード RAMディスクソフト付 512K実装(ADA-7021) 特価¥19,800

SHARP パソコンテレビ X1G

決算　決算



人気抜群

注番 B05-8201	OFF42%
CZ-822C	¥118,000
14″カラーモニター	¥ 67,800
セット合計定価 ¥185,800	特価¥108,000
¥5,470×12回	㊡¥25,000×2回
¥3,470×24回	㊡¥10,000×4回
¥3,600×36回	㊡なし

注番 B05-8203	OFF36%
CZ-822C	¥118,000
14″TV付カラーモニター	¥ 79,800
セット合計定価 ¥197,800	特価¥129,800
¥7,980×12回	㊡¥20,000×2回
¥4,360×24回	㊡¥10,000×4回
¥4,230×36回	㊡なし

エプソンPC-286シリーズ

EPSON



NEW

ハイスピード10MHz CPU80286、高速大容量ハードディスク・4マスメモリスロットPC。このポテンシャルが、ハードの新たなる価値観を生む。

- MODEL 1 ……本体標準価格¥378,000
  - ●1M/640バイトFDD2基標準装備モデル
- MODEL 2 ……本体標準価格¥580,000
  - ●FDD2基＋20MバイトHDD標準装備モデル
- MODEL 3 ……本体標準価格¥760,000
  - ●FDD2基＋20MバイトHDD＋20Mバイトストリーマ標準装備モデル
- MODEL 4 ……本体標準価格¥722,000
  - ●FDD2基＋40MバイトHDD標準装備モデル

NEC PC-88VA



NEW

定価¥298,000
PC-8800シリーズとの互換性を豊かに保ちながら、すべての機能が進化した。16ビットへと大きく飛翔したニューフェイス。

SHARP X1 turbo III

ワープロも使える特選セット

注番 B05-8701	OFF33%
CZ-870C	¥168,000
CZ-870D	¥109,800
CZ-8PC1(24ピン熱転写漢字プリンター)	¥ 69,800
スーパー春望(ワープロソフト)	¥ 19,800
セット合計定価 ¥367,400	特価¥247,800
¥6,770×24回	㊡¥30,000×4回
¥4,930×36回	㊡¥20,000×6回
¥4,060×48回	㊡¥15,000×8回

基本セット

注番 B05-8702	OFF32%
CZ-870C	¥168,000
CZ-870D	¥109,800
セット合計定価 ¥277,800	特価¥188,000
¥5,650×24回	㊡¥20,000×4回
¥3,800×36回	㊡¥15,000×6回

専門店だから安い! 買って安心!

全商品、超特価ご奉仕
広告掲載外の本体、周辺機器、ソフト等々、組み合わせ自由自在。超特価でご利用できます。

すべて完全保証付
新品はメーカー保証一年間。初期不良は即交換いたします。

超低金利のクレジット
回数1～60回、長期利用も低金利でグーンと有利。

お支払い自由、お楽しみクレジット
お客様のご予算に合わせて計算いたします。ぜひご相談下さい。

ボーナス払いもOK!
ボーナス一括払い、夏と冬のボーナス二回払いもご利用下さい。

頭金なし。ゆっくりクレジット
商品は今すぐお届け。お申し込みいただければ、お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます。

高額下取り
お手持ちのパソコンを下取り、わずかな予算で買い換えもOK。クレジットもご利用出来ます。

配達日指定OK!
留守がちのお客様のご都合に合わせて配達いたします。日曜・祭日もOK!

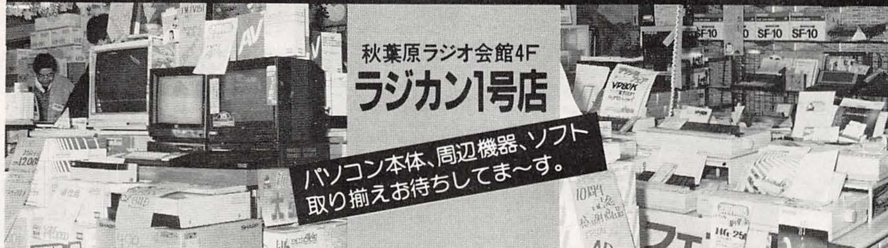
シスペック株式会社

年中無休　営業時間AM10:00～PM7:00

- 秋葉原本店 ☎03-257-6337
- 秋葉原2号店 ☎03-257-6340
- 名古屋1号店 ☎052-263-1629
- ラジカン1号店 ☎03-257-6345
- ラジカンコーヨー店 ☎03-255-6504
- 名古屋2号店 ☎052-241-0921

製品が品切れの場合がございます、ご注文の際は在庫をご確認下さい。

お申し込み、お見積は、FAXにてもOK。(24時間受付) FAX東京03-255-9055



秋葉原本店
大量在庫中！ソフト9割引より
(本格的コンピューターミュージックをあなたに！)

秋葉原2号店
中古専門、あなたのパソコンをより高く下取りします！

ラジカン1号店
何でもそろう、パソコン、ワープロ、ネットワーク！

ラジカンコーヨー店
パソコンの遊び方、使い方、いろいろおしえます！

NEC PC-8801 FH/MH

プリンターをセットした充実の格安システム

注番 B05-8801　OFF32%

PC-8801FH	¥168,000
14″カラーモニター(4050文字、アナログ、DP.39)	¥89,800
M-1024P(第2水準、ケーブル付)	¥96,600
プリンタ用紙(10インチ、500枚)	¥2,000
ブランクディスケット(MD-2D、10枚)	¥17,000

セット合計定価 ¥373,400 **特価¥253,800**

¥7,060×24回	㋭¥30,000×4回
¥5,130×36回	㋭¥20,000×6回
¥4,220×48回	㋭¥15,000×8回

注番 B05-8802　OFF30%

本体とモニターの基本セットの場合

セット合計定価 ¥257,800 **特価¥180,000**

¥10,220×12回	㋭¥35,000×2回
¥5,220×24回	㋭¥20,000×4回
¥3,500×36回	㋭¥15,000×6回

決算

文字と絵を同時表示できる日本語ワープロソフトをセット。

注番 B05-8803　OFF32%

PC-8801MH	¥208,000
14″カラーモニター(4050文字、アナログ、DP.39)	¥89,800
TR-24CL(24ピンカラー熱転写プリーター)	¥68,800
プリーターケーブル	¥6,800
ユーカラart(日本語ワードプロセッサー)	¥30,000
プリンタ用紙(A4版)	¥800
マクセル(MD-2HD、10枚)	¥24,000

セット合計定価 ¥428,200 **特価¥294,800**

¥9,000×24回	㋭¥30,000×4回
¥6,500×36回	㋭¥20,000×6回
¥5,300×48回	㋭¥15,000×8回

注番 B05-8804　OFF30%

本体とモニターの基本セットの場合

セット定価合計 ¥297,800 **特価¥210,000**

¥5,800×24回	㋭¥25,000×4回
¥4,170×36回	㋭¥17,000×6回
¥3,390×48回	㋭¥13,000×8回

プリンター

プリンターはすべてケーブル、用紙付です。

決算

brother
24ドット漢字プリンター
(第2水準ROM付)
割付名人M-1024II
本体価格 ¥99,800 **特価¥64,800**
注番 B05-P02　¥3,500×24回

24ドット漢字プリンター
富士通 FM-PR201
本体価格 ¥79,800 **特価¥54,000**
注番 B05-P06　¥4,820×12回

待望のカラー化で、新登場。
3書体が選べる多機能プリンタ。
24ドット熱転写漢字カラープリンタ
star
TR-24CL
本体価格 ¥69,800 **特価¥45,800**
注番 B05-P05　¥4,090×12回

決算

フロッピーディスク特選セット

Ⓐセット 富士通 MB-27611+I/Fカードセット
特価¥73,000　¥6,500×12回

Ⓑセット ロジテック LFD-550IIFM+I/Fカードセット
特価¥68,000　¥6,070×12回

NEC PC-9801 VM21

確かな実績をさらに強化したパワフル16ビット

注番 B05-9801　OFF30%

PC-9801VM21	¥390,000
14″カラーモニター(4050文字、アナログ、DP.39)	¥89,800
マクセル MD-2HD(10枚)	¥24,000

セット合計定価 ¥503,800 **特価¥358,000**

¥7,000×36回	㋭¥30,000×6回
¥6,200×48回	㋭¥20,000×8回
¥5,540×60回	㋭¥15,000×10回

シスペック ホット情報

展示在庫一〇、〇〇〇点の大処分、専門店だからできる大サービス

掘出し物がいっぱいあるで〜!!

いいものは早い者勝ち 売切れご免！

★ホンの一例

MZ-1D22	¥39,800
LFD-580	¥98,000
FM-TV151	¥45,000
PC-KD854	¥58,000
PC-9801UV2	¥222,000
MZ-2200	¥10,000
FM77-AV20+FMTV152	¥148,000
パソコンデスク 未使用	¥8,800
300/1200 全二重モデム 未使用	¥25,800
300ボー 全二重モデム 未使用	¥9,800

中古パソコンはどこまで使えるか!?

テレスターに入会の方、シスペック情報はMAIN→SYSPECでログインOK！

伝言板 **SYSPEC NETのご案内**

会員募集中!!〈特典あり〉
電子掲示板、シスペック情報、中古情報、ショッピング情報等、最新の情報が掲示されています。またテレスターの種々の情報(毎日新聞ニュース、コンサート情報、ロードショー情報などなどへも参加することができます。
絶対楽しい
(各店頭にてお問合せ下さい)

SYSPEC NET
TeleStar
- BBS (電子掲示板)
- INFORMATION (シスペック情報)
- SHOPPING (ショッピング情報)
- USED (中古情報)
- SPECIAL INF (会員だけの㊙情報)

モデム各機種 シスペックネット会費込み特価

インテリジェント・モデム
AIWA PV-A1200
通信速度1200bps全二重を搭載。CCITT(V.22、V.21)とBELL(212A、103)の両規格に準拠し、Hayes社のATコマンドに独自のコマンドをプラスした高性能インテリジェント・モデム。
定価¥39,800　¥3,030×12回
シスペックネット会費込み **特価¥34,000**

オムロン **MD-1200A**
¥3,500×10回
シスペックネット会費込み **特価¥33,000**

インフォテック **HM-1200**
定価¥49,800　¥3,400×10回
シスペックネット会費込み **特価¥32,000**

パソコン通信モデム **MODEM JM 1200S**
世界中のデータベースから、知りたい情報ナイスキャッチ。パソコン通信時代に対応する高性能モデム。
定価¥48,000(通信ソフト付)
シスペックネット会費込み **特価¥33,000**
¥3,500×12回

いいもの先取り、お楽しみクレジット！ お支払い等はぜひご相談下さい。ボーナス一括払いもOK!!

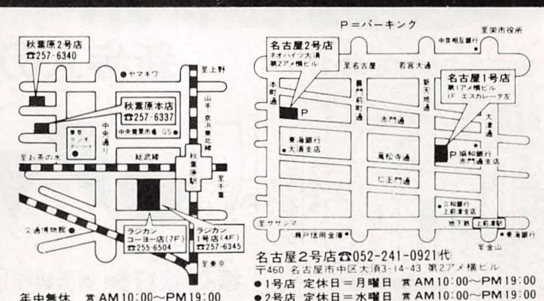
東京☎03-257-0281

札幌☎011-643-8345　大阪☎06-641-1967
仙台☎0222-71-8774　徳島☎0886-53-8663
金沢☎0762-22-3006　広島☎082-227-0157
名古屋☎052-263-1630　熊本☎096-322-0995

TONEシステムズ(通販部)☎03-257-0281
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F)

銀行振込：振込の際、商品名・注番等、お電話にてご連絡下さい。
★振込先…富士銀行 神田支店 普通No.1336315 トーンシステムズ

シスペック各店ご案内



社団法人日本通信販売協会会員 JADMA

価格もサービスも期待にこたえます!

お申込みは今すぐお電話で!!
電話一本即納!

藤沢	0466(43)1775
札幌	011(771)4971
函館	0138(27)5629
盛岡	0196(24)3172
仙台	0222(67)5371
新潟	0252(75)5076
長野	0262(35)5661
金沢	0762(24)2251
宇都宮	0286(27)3226
千葉	0472(50)9523
東京	03(226)9286
静岡	0542(54)0696
名古屋	052(581)4325
大阪	06(362)5057
岡山	0862(24)5524
高松	0878(33)0663
広島	082(293)0811
福岡	092(481)0502
熊本	096(363)5077
鹿児島	0992(56)3973
FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。

年中無休 AM 9:30 ▶ PM 9:00

安心できるおつき合いは、ここから……

10のサポート体制

全品超特価でご奉仕!
本誌に掲載されていない商品でもお好きな組み合わせて超特価で提供致します。

全品完全保証付!
新品はメーカー保証1年間。初期不良は新品と交換させて頂きます。万一故障してもお気軽にお申し出下さい。万全の体制をとっております。

商品の組み合せ自由!
本誌に掲載してある以外の組み合わせも、お客様のプランに応じて行ないます。お気軽にお問合せ下さい。

全国無料配送!
一部地域を除き、1週間以内に無料で商品をおとどけ致します。
(但し5万円以上の商品に限ります。)

配達日指定OK!
留守がちの方の為に、お客様のご都合に合わせて配達致します。日曜・祭日の配達もOK!

高額下取りサービス!
お手持ちのパソコンを下取りしてわずかな予算で新製品と買い換えることが出来ます。お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます。

夏のボーナス一括払いOK
商品先取り、お支払いは夏のボーナスで。

超低金利クレジット。
お支払い回数が1回～72回までの超低金利クレジットがお客様のご予算に合わせて簡単に組めます。お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます。

ボーナス2回払いOK!
月々のお支払いはまったくナシ!お支払いは夏と冬のボーナスで……

代金引換システム。
現金でのお支払いの場合、商品到着時のお支払いでOK!

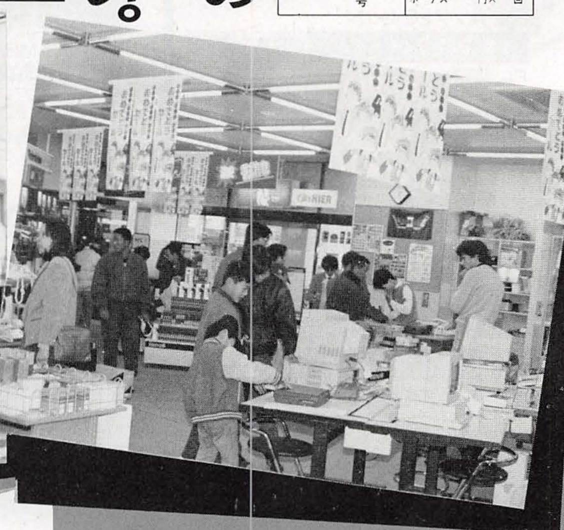
おハガキでのご注文もご利用下さい。

いそがしくなかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。

〒252
藤沢市湘南台
一丁目十一番地一〇号
ウェーブアイ
ベーシックマガジン係

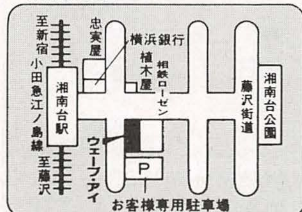
1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名（20才未満の方）
6. 商品名
7. 支払い方法
月々 円× 回
ボーナス 円× 回





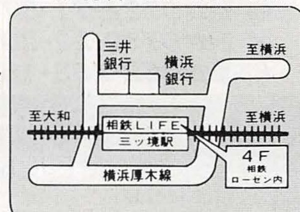
全国をサポートするウェーブ・アイ
新歩人の情報ターミナル

湘南台店☎0466-43-1771





三ッ境店☎045-363-7044



振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当座000467 (株)ウェーブ・アイ

PC-9801VM21



確かな実績を さらに強化した パワフル16ビット。

プラン501 VM21お買得基本セット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	513,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス18,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス15,000円×8回
5,100円×60回	ボーナス16,500円×10回
7,800円×60回	ボーナス なし

プラン502 VM21お買得ワープロセット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
TR-24CL(プリンター)	69,800円
ユーカラart(ワープロソフト)	40,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
プリンター用紙A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	625,600円

ウェーブ・アイ特価

10,500円×36回	ボーナス25,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
6,500円×60回	ボーナス18,000円×10回
9,500円×60回	ボーナス なし

プラン503 VM21純正ワープロセット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854	89,800円
VP-135K(プリンター)	148,000円
PC対応カートリッジ	10,000円
プリンターケーブル	4,500円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	724,300円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス35,500円×6回
9,000円×48回	ボーナス30,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス27,500円×10回
10,100円×72回	ボーナス なし

プラン504 VM21純正ビジネスセット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854	89,800円
NM-9950(プリンター)	245,000円
Lotus 1-2-3(ビジネスソフト)	98,000円
15インチ連続紙1000枚	5,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	851,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×48回	ボーナス45,000円×8回
7,800円×60回	ボーナス35,000円×10回
13,600円×60回	ボーナス なし
11,800円×72回	ボーナス なし

プラン505 VM21本格ビジネスセット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
M-1724P(プリンター)	145,000円
プリンターケーブル	4,500円
Lotus 1-2-3(ビジネスソフト)	98,000円
ユーカラart(ワープロソフト)	40,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	801,300円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス28,000円×6回
11,000円×48回	ボーナス26,500円×8回
9,000円×60回	ボーナス22,000円×10回
11,100円×72回	ボーナス なし

PC-9801VX2



明日のビジネス機能を 備えた エクセレント16ビット。

プラン506 VX2お買得基本セット TELにて

PC-9801VX2	433,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	556,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス20,000円×8回
5,200円×60回	ボーナス20,000円×10回
7,400円×72回	ボーナス なし

プラン507 VX2お買得ワープロセット TELにて

PC-9801VX2	433,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
TR-24CL(プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト)	40,000円
プリンター用紙A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	649,100円

ウェーブ・アイ特価

10,900円×36回	ボーナス30,000円×6回
8,500円×48回	ボーナス24,000円×8回
6,500円×60回	ボーナス23,000円×10回
9,000円×72回	ボーナス なし

プラン508 VX2本格ワープロセット TELにて

PC-9801VX2	433,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
NM-9700(プリンター)	163,000円
テラ3世(ワープロソフト)	32,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	751,800円

ウェーブ・アイ特価

13,000円×36回	ボーナス31,500円×6回
10,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス23,000円×10回
10,300円×72回	ボーナス なし

プラン509 VX2ビジネスセット TELにて

PC-9801VX2	433,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
NM-9950(プリンター)	245,000円
Lotus 1-2-3(ビジネスソフト)	98,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	899,800円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス40,000円×6回
11,000円×48回	ボーナス36,000円×8回
9,000円×60回	ボーナス30,000円×10回
12,200円×72回	ボーナス なし

プラン510 VX2本格ビジネスセット TELにて

PC-9801VX2	433,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
PC-PR201H2(プリンター)	245,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
Lotus 1-2-3(ビジネスソフト)	98,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	957,800円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×48回	ボーナス41,500円×8回
9,000円×60回	ボーナス39,500円×10回
15,600円×60回	ボーナス なし
13,600円×72回	ボーナス なし

PC-9801UV2

ビジネス機能をコンパクトに凝縮した パーソナル16ビット。

プラン511 UV2お買得基本セット TELにて

PC-9801UV2	318,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
定価合計	417,800円

ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス26,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス24,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,500円×8回
6,500円×60回	ボーナス なし

プラン512 UV2超お買得ワープロセット TELにて

PC-9801UV2	318,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
TR-24CL(プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト)	40,000円
ディスケット3.5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	556,100円

ウェーブ・アイ特価

8,600円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,500円×8回
4,600円×60回	ボーナス22,000円×10回
8,300円×60回	ボーナス なし

プラン513 UV2純正ワープロセット TELにて

PC-9801UV2	318,000円
PC-KD854	89,800円
PC-PR101TL(プリンター)	79,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
ディスケット3.5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	569,600円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス31,500円×6回
6,300円×48回	ボーナス29,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,000円×10回
8,000円×72回	ボーナス なし

プラン514 UV2多目的システム TELにて

PC-9801UV2	318,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
NM-9700(プリンター)	163,000円
ディスケット3.5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	604,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス20,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス20,000円×10回
9,400円×60回	ボーナス なし

下取り交換

下取品＼新品	PC-9801VM21	PC-9801VX2	PC-9801UV2	PC-98LT/2
PC-9801VM2	+120,000円	+150,000円	+ 60,000円	+ 40,000円
PC-9801VF2	+180,000円	+210,000円	+120,000円	+100,000円
PC-9801M2	+180,000円	+210,000円	+120,000円	+100,000円
PC-9801F2	+210,000円	+240,000円	+150,000円	+130,000円
PC-8801FH/30	+230,000円	+260,000円	+170,000円	+150,000円

下取品＼新品	PC-9801VM21	PC-9801VX2	PC-9801UV2	PC-98LT/2
8801mkIIFR/30	+240,000円	+270,000円	+180,000円	+160,000円
8801mkIISR/30	+230,000円	+260,000円	+170,000円	+150,000円
8801mkIIMR	+220,000円	+250,000円	+160,000円	+140,000円
8801mkII/30	+270,000円	+300,000円	+210,000円	+190,000円
PC-8801	+300,000円	+330,000円	+240,000円	+220,000円

PC-98LT



ビジネスの行動範囲を広げるラップトップパソコン。

プラン515　98LTモデル1基本セット　TELにて

PC-98LTmodel/1	238,000円
PC-98LT-05(ケース)	19,500円
PC-98LT-01(RAM256KB)	45,000円
定価合計	302,500円

ウェーブ・アイ特価

6,000円×24回	ボーナス34,100円×4回
4,000円×36回	ボーナス25,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,800円×8回
5,300円×60回	ボーナス　なし

プラン516　98 LTモデル2ワープロセット　TELにて

PC-98LTmodel/2	288,000円
PC-98LT-01(RAM256KB)	45,000円
PC-98LT-05(ケース)	19,500円
サスケ(ワープロソフト)	45,000円
定価合計	397,500円

ウェーブ・アイ特価

7,200円×36回	ボーナス25,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス20,000円×8回
4,300円×60回	ボーナス18,000円×10回
6,400円×72回	ボーナス　なし

プラン517　98LTモデル2ビジネスセット　TELにて

PC-98LTmodel/2	288,000円
PC-98LT-05(ケース)	19,500円
PC-98LT-01(RAM256KB)	45,000円
Daimyo(ワープロソフト)	24,800円
Ninja(データベース)	39,800円
定価合計	417,100円

ウェーブ・アイ特価

7,300円×36回	ボーナス25,400円×6回
5,600円×48回	ボーナス20,800円×8回
4,000円×60回	ボーナス20,500円×10回
6,500円×72回	ボーナス　なし

PC-8801FH

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。ニーズに対応した3タイプの精鋭。

プラン518　88FHモデル30お買得入門セット　37%引

PC-8801FH/30(本体特価160,000円)	168,000円
2000文字カラーCRT	67,800円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	252,800円

特価159,000円

9,900円×18回	ボーナス　なし
7,600円×24回	ボーナス　なし
5,400円×36回	ボーナス　なし
4,200円×48回	ボーナス　なし

プラン522　88FHモデル30超お買得ワープロセット　42%引

PC-8801FH/30(本体特価160,000円)	168,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
PC-PR405(プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
JETエキスパート	34,800円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	361,900円

特価 209,800円

6,800円×24回	ボーナス20,000円×4回
4,100円×36回	ボーナス18,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス15,700円×8回
4,600円×60回	ボーナス　なし

プラン519　88FHモデル30超お買得基本セット　37%引

PC-8801FH/30(本体特価160,000円)	168,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	284,800円

超特価179,000円

8,000円×18回	ボーナス19,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス15,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス12,000円×6回
4,700円×48回	ボーナス　なし

プラン523　88FHモデル30お買得ワープロセット　36%引

PC-8801FH/30(本体特価160,000円)	168,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
TR-24CL(プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト)	30,000円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	389,100円

特価 248,000円

8,000円×24回	ボーナス23,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
3,600円×48回	ボーナス18,000円×8回
5,400円×60回	ボーナス　なし

プラン520　88FHモデル30純生基本セット　TELにて

PC-8801FH/30	168,000円
PC-KD854	89,800円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	274,800円

ウェーブ・アイ特価

8,200円×18回	ボーナス20,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス17,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス13,500円×6回
4,900円×48回	ボーナス　なし

プラン524　88FHモデル30純正ワープロセット　TELにて

PC-8801FH/30	168,000円
PC-KD854	89,800円
PC-PR101TL(プリンター)	79,800円
Shogun(ワープロソフト)	34,800円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	389,400円

ウェーブ・アイ特価

9,300円×24回	ボーナス25,000円×4回
6,400円×36回	ボーナス18,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス14,500円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

プラン521　88FHモデル30本格基本セット　TELにて

PC-8801FH/30	168,000円
PC-TV352	118,000円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	303,000円

ウェーブ・アイ特価

7,500円×24回	ボーナス16,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス13,000円×6回
3,600円×48回	ボーナス12,000円×8回
4,600円×60回	ボーナス　なし

プラン525　88FHモデル30グラフィックセット　TELにて

PC-8801FH/30	168,000円
PC-KD862	99,800円
PC-PR101TL(プリンター)	79,800円
カラーコピーボードPC-PR201TL-12	30,000円
ビデオアートボードPC-8801-17	49,800円
ビデオアートボードペイントツールPS88-012-2W	15,000円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
定価合計	469,200円

ウェーブ・アイ特価

8,700円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,500円×48回	ボーナス21,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス20,000円×10回
7,200円×72回	ボーナス　なし

PC-88VA



16ビットのパワーが、描画機能・日本語機能を飛躍的に向上させた。

- ■彩り鮮やか、ハイスピードなグラフィック表示。
- ■多彩な表現が可能なマルチ画面、スプライト機能。
- ■楽しさを大きく広げるビデオ出力。
- ■16ビットCPUをはじめ革新的なパワーを発揮する最先端ハードウェア。
- ■辞書ROMによる高速連文節変換を実現。

プラン551　88VA純正基本セット　TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-KD862	99,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	421,800円

ウェーブ・アイ価格

7,400円×36回	ボーナス20,000円×6回
5,500円×48回	ボーナス18,000円×8回
4,500円×60回	ボーナス15,000円×10回
7,000円×60回	ボーナス　なし

プラン552　88VAワープロセット　26%引

PC-88VA(本体特価283,000円)	298,000円
PC-KD862	99,800円
TR-24CL	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart	30,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	526,100円

特価388,000円

9,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス20,000円×8回
5,500円×60回	ボーナス18,000円×10回
8,500円×60回	ボーナス　なし

下取り交換コーナー

下取品 ＼ 新品	PC-8801FH/30	PC-8801MH	X1turboZ	SuperMZV2	FM-77AV20/2	FM-77AV40
PC-8801mkIIMR	+40,000円	+70,000円	+80,000円	+65,000円	+40,000円	+90,000円
PC-8801mkIIFR/30	+60,000円	+90,000円	+100,000円	+85,000円	+60,000円	+110,000円
PC-8801mkIISR/30	+50,000円	+80,000円	+90,000円	+75,000円	+50,000円	+100,000円
PC-8801mkII/30	+90,000円	+120,000円	+130,000円	+115,000円	+90,000円	+140,000円
PC-8801	+120,000円	+150,000円	+160,000円	+145,000円	+120,000円	+170,000円
SuperMZ	+80,000円	+110,000円	+120,000円	+105,000円	+80,000円	+130,000円
FM-77AV	+80,000円	+110,000円	+120,000円	+105,000円	+80,000円	+130,000円

PC-8801mH



最新鋭CPU搭載のハイスピード。余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

プラン526 88MHお買得基本セット TELにて

PC-8801MH	208,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	331,800円

ウェーブ・アイ特価

6,300円×24回	ボーナス24,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス16,500円×8回
4,700円×60回	ボーナス　なし

プラン527 88MHお買得ワープロセット TELにて

PC-8801MH	208,000円
4050文字アナログCRT	89,800円
TR-24CL(プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
Shogun(ワープロソフト)	34,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
プリンター用紙A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	432,900円

ウェーブ・アイ特価

8,400円×24回	ボーナス35,000円×4回
6,400円×36回	ボーナス21,500円×6回
4,800円×48回	ボーナス18,000円×8回
6,500円×60回	ボーナス　なし

プラン528 88MH本格ワープロ通信セット TELにて

PC-8801MH	208,000円
4050文字アナログCRT	89,800円
PC-PR101TL(プリンター)	79,800円
ユーカラart(ワープロソフト)	30,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
PC-CA201	24,800円
定価合計	456,400円

ウェーブ・アイ特価

6,700円×36回	ボーナス25,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス22,000円×8回
3,700円×60回	ボーナス20,000円×10回
6,100円×72回	ボーナス　なし

プラン529 88MH本格ワープロセット TELにて

PC-8801MH	208,000円
PC-KD862	99,800円
M-1024/2PX(プリンター)	99,800円
Shogun(ワープロソフト)	34,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
プリンターケーブル	4,500円
定価合計	470,900円

ウェーブ・アイ特価

7,400円×36回	ボーナス25,000円×6回
5,700円×48回	ボーナス20,000円×8回
4,500円×60回	ボーナス18,000円×10回
6,500円×72回	ボーナス　なし

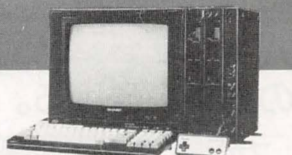
プラン530 88MHグラフィックセット TELにて

PC-8801MH	208,000円
PC-KD862	99,800円
PC-PR101TL(プリンター)	79,800円
PC-PR201TL-12(カラーコピーボード)	30,000円
PC-8801-17(ビデオアートボード)	49,800円
PS88-012-2W(ビデオアートボードペイントツール)	15,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
定価合計	516,200円

ウェーブ・アイ特価

9,300円×36回	ボーナス25,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,500円×8回
5,700円×60回	ボーナス18,000円×10回
7,600円×72回	ボーナス　なし

パソコンテレビ X1G



狙いすまして……遊ハンター

プラン531 X1Gモデル10お買得基本セット 40%引

CZ-820C	69,800円
2000文字カラーCRT	67,800円
定価合計	137,600円

特価83,000円

7,500円×12回	ボーナス　なし
4,000円×24回	ボーナス　なし
3,300円×30回	ボーナス　なし

プラン532 X1Gモデル30純正基本セット 25%引

CZ-822C	118,000円
CZ-820D	79,800円
定価合計	197,800円

特価149,000円

7,000円×18回	ボーナス13,500円×3回
5,000円×24回	ボーナス13,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス12,000円×6回
3,900円×48回	ボーナス　なし

X1 turbo III



ターボの系譜を受けついで、さらに実力アップ。

プラン533 X1ターボIII純正基本セット TELにて

CZ-870C	168,000円
CZ-870D	109,800円
定価合計	277,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス26,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,000円×4回
3,500円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,300円×48回	ボーナス　なし

プラン534 X1ターボIII純正ワープロセット TELにて

CZ-870C	168,000円
CZ-870D	109,800円
CZ-8PC1(プリンター)	69,800円
Shogun(ワープロソフト)	34,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	406,400円

ウェーブ・アイ特価

9,700円×24回	ボーナス25,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
6,300円×60回	ボーナス　なし

X1 turbo Z



リアルな映像と音が創造力をかきたてる。"アートスタジオターボZ登場。

プラン535 X1ターボZ純正基本セット TELにて

CZ-880CB	218,000円
CZ-600DB	129,800円
定価合計	347,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス24,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
4,500円×48回	ボーナス16,000円×8回
5,900円×60回	ボーナス　なし

プラン536 X1ターボZ純正ワープロセット TELにて

CZ-880CB	218,000円
CZ-600DB	129,800円
CZ-8PC1(プリンター)	69,800円
Shogun(ワープロソフト)	34,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	476,400円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス19,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス15,500円×8回
5,400円×60回	ボーナス15,000円×10回
6,900円×72回	ボーナス　なし

Super MZ V2



いま未踏の領域へ「スーパーMZ」V2出現。

プラン537 スーパーMZV2純正基本セット 30%引

MZ-2531	199,800円
MZ-1D22	108,000円
定価合計	307,800円

特価218,000円

7,000円×24回	ボーナス21,000円×4回
4,500円×36回	ボーナス17,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,000円×8回
4,800円×60回	ボーナス　なし

プラン538 スーパーMZV2純正ワープロセット TELにて

MZ-2531	199,800円
MZ-1D22	108,000円
MZ-1P17(フリンター)	79,800円
MZ-1C35(プリンターケーブル)	6,800円
春望クリエイティブ2(ワーフロソフト)	39,800円
定価合計	434,200円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,500円×8回
3,800円×60回	ボーナス18,000円×10回
5,900円×72回	ボーナス　なし

JADMA
社団法人日本通信販売協会会員

WAVE EYE 新歩人の情報ターミナル。

ビジネスパソコン FMR シリーズ新登場

ビジネスパソコンが、画期的な省スペースを実現した。

FM R-30

プラン544　R-30FD純正基本セット　TELにて

FMR-30FD	355,000円
FMR30KB101(キーボード)	23,000円
B285A100(MS-DOS)	18,000円
定価合計	396,000円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス26,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス20,000円×10回
6,400円×72回	ボーナス　なし

ビジネスパソコンが、日本語のプロになった。

機能充実の汎用
ビジネスパソコン

FM R-50

24ドットの高品位
ビジネスパソコン

FM R-60

プラン545　R-50FD純正基本セット　TELにて

FMR-50FD	380,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FM-DPC433(ディスフレイ)	123,000円
B284A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	575,000円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス39,500円×6回
8,000円×48回	ボーナス30,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス28,500円×10回
9,300円×72回	ボーナス　なし

プラン547　R-60FD純正基本セット　TELにて

FMR-60FD	455,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FM-DPC631D(ディスプレイ)	210,000円
B283A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	737,000円

ウェーブ・アイ特価

9,200円×48回	ボーナス45,000円×8回
7,100円×60回	ボーナス40,000円×10回
13,800円×60回	ボーナス　なし
12,000円×72回	ボーナス　なし

プラン546　R-50HD純正基本セット　TELにて

FMR-50HD	620,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FM-DPC433(ディスフレイ)	123,000円
B284A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	815,000円

ウェーブ・アイ特価

17,000円×36回	ボーナス40,000円×6回
12,800円×48回	ボーナス35,000円×8回
10,000円×60回	ボーナス32,000円×10回
13,400円×72回	ボーナス　なし

プラン548　R-60HD純正基本セット　TELにて

FMR-60HD	695,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FM-DPC631D(ディスプレイ)	210,000円
B283A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	977,000円

ウェーブ・アイ特価

13,800円×48回	ボーナス50,000円×8回
10,300円×60回	ボーナス48,000円×10回
18,300円×60回	ボーナス　なし
15,900円×72回	ボーナス　なし

Macintosh™ Plus

人とコンピュータのフレンドリーなおつき合い。マッキントッシュプラス。

人間を知りつくした
パーソナル
コンピュータ

プラン549　マッキントッシュプラスバンドルセット　TELにて

マッキントッシュプラスJ	398,000円
800KB外部DISK	76,000円
イメージライタ2	113,000円
システムペリフェラル8ピンケーブル	6,000円
定価合計	593,000円

ウェーブ・アイ特価

9,600円×36回	ボーナス45,000円×6回
6,800円×48回	ボーナス40,000円×8回
4,700円×60回	ボーナス38,000円×10回
9,600円×72回	ボーナス　なし

プラン550　マッキントッシュプラスビジネスセット　TELにて

マッキントッシュプラスJ(日本語エクセル付)	498,000円
800KB外部DISK	76,000円
イメージライタ2	113,000円
システムペリフェラル8ピンケーブル	6,000円
Eg Word	59,800円
定価合計	752,800円

ウェーブ・アイ特価

13,400円×36回	ボーナス50,000円×6回
9,100円×48回	ボーナス48,000円×8回
7,400円×60回	ボーナス40,000円×10回
12,200円×72回	ボーナス　なし

Macintosh™ Plus

JADMA
社団法人日本通信販売協会会員

WAVE EYE 新歩人の情報ターミナル。

次のページも中古コーナーです➡

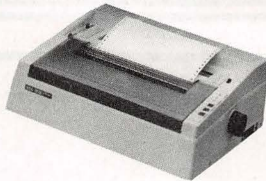
超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

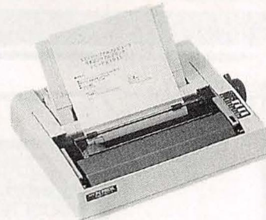
全商品6ヶ月保証付



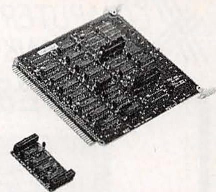
PC-8001MKⅡ
¥123,000➡ ***¥18,000***



PC-8822
¥234,000➡ ***¥38,000***



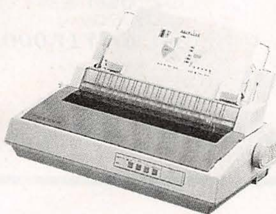
NK3618-22
¥234,000➡ ***¥38,000***



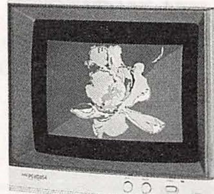
PC-9801-21 新品同様
¥30,000➡ ***¥7,000***

PC-9801-31 新品同様
¥47,000➡ ***¥12,000***

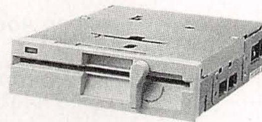
新品限定品



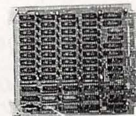
NM9950
¥298,000➡ ***¥168,000***



PC-KD854
¥89,800➡ ***¥62,000***



TEAC FD55BV
¥60,000➡ ***¥28,000***
(PC8801MKⅡ・SR用増設FDD)



128K RAMボート
(PC9801U2用)
¥11,000➡ ***¥6,800***

256K RAMボード
¥19,800➡ ***¥12,800***

512K RAMボード
¥29,800➡ ***¥15,800***

PC-8826-4B(カラーボールペン)	¥3,500➡	¥ **1,700**
PC-8826-4F(カラーサインペン)	¥2,800➡	¥ **1,300**
PC-8863(PC8801用エミュレータ専用通信ボード)	¥68,000➡	¥ **20,000**
PC-8864-01(PC8801用トランクケーブル)	¥19,000➡	¥ **8,000**
PC-8864-03(リピータ)	¥55,000➡	¥ **9,000**
PC-9801-03(CMT I/Fボード)	¥15,000➡	¥ **6,500**
PC-9801-05(ODAインターフェイスボード)	¥22,000➡	¥ **6,500**
PC-9801-14(ミュージックジェネレータボード) 新品同様	¥28,000➡	¥ **10,000**
PC-9801-18(拡張漢字ROMチップ)	¥7,000➡	¥ **4,200**
PC-9801-21(128KB増設RAMボード) 新品同様	¥30,000➡	¥ **7,000**
PC-9801-24(16色グラフィックボード) 新品同様	¥20,000➡	¥ **10,000**
PC-9801-31(128KB増設RAMボード) 新品同様	¥47,000➡	¥ **12,000**
PC-9807(N-BASIC ROM)	¥8,000➡	¥ **3,000**
PC-9861(RS-232Cケーブル増設インターフェースボード) 新品同様	¥50,000➡	¥ **24,000**
NK3699-16i(NK3618-22用ピントラクタユニット)	¥15,000➡	¥ **7,800**
PC-PR201-14(PR201CL用シートフィーダ)	¥98,000➡	¥ **22,000**
PC-PR201H-04(PR201H用シートフィーダ)	¥90,000➡	¥ **35,000**
NECソフト		
PC-8034-1W(DISK-BASIC)	¥5,000➡	¥ **2,000**
PC-8884(N88DISK-BASIC)	¥8,000➡	¥ **2,500**
PC-8884(K)(N88-漢字BASIC)	¥22,000➡	¥ **7,000**
PC-9834A(DISK-BASIC(86))	¥7,000➡	¥ **2,000**
PC-9835-1W(N88DISK-BASIC(86))	¥7,000➡	¥ **2,000**
PC-98H35-1W(N88DISK-BASIC(86))	¥7,000➡	¥ **2,000**
PC-98H37-4W(K)(N88-日本語BASIC(86))	¥8,000➡	¥ **3,500**
PC-98H41-4W(K)(N88-日本語BASIC(86))	¥8,000➡	¥ **3,500**
PC-98H44-SF(K)(N88-日本語BASIC(86))	¥14,000➡	¥ **7,000**
PC-98H84(N88DISK-BASIC(86))	¥8,000➡	¥ **2,500**
PC-98H87(N88DISK-BASIC(86))	¥8,000➡	¥ **2,500**
PS66-003F(NEC-LOGO66)	¥9,800➡	¥ **4,000**
PS88-1010-2W(PC-88用新入力方式日本語ワードプロセッサ)	¥62,000➡	¥ **8,000**
PS88-1011-SF(PC-88用日本語ワードプロセッサ)	¥58,000➡	¥ **7,000**

PS98-121-H4W(日本語MS-DOS(Ver2.0)、システムディスク)	¥10,000➡	¥ **6,000**
PS98-121-HMW(日本語MS-DOS(Ver2.0)、システムディスク)	¥11,000➡	¥ **6,500**
PS98-121-HSF(日本語MS-DOS(Ver2.0)、システムディスク)	¥11,000➡	¥ **6,500**
PS98-122-HSF(日本語MS-DOS(Ver2.0)、システムディスク)	¥16,000➡	¥ **6,000**
PS98-125-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.1)、システムディスク)	¥17,000➡	¥ **7,500**
PS98-125-UM(日本語MS-DOS(Ver3.1)、マニュアルセット)	¥15,000➡	¥ **8,000**
PS98-131-HSF(日本語CP/M-86(Ver1.1)、システムディスク)	¥11,000➡	¥ **5,500**
PS98-131-HU(日本語CP/M-86(Ver1.1)、システムディスク)	¥11,000➡	¥ **5,000**
PS98-135-HMW(日本語コンカレントCP/M(R.3.1))	¥90,000➡	¥ **28,000**
PS98-135-HU(日本語コンカレントCP/M(R.3.1))	¥89,000➡	¥ **28,000**
PS98-144-HMW(PC-UX(Rel 2.0))	¥296,000➡	¥ **78,000**
PS98-173-H4W(3270S日本語エミュレータ)	¥99,000➡	¥ **9,800**
PS98-185-H4W(3770Sエミュレータ)	¥30,000➡	¥ **6,000**
PS98-201-2W(N88BASICコンバータ)	¥6,500➡	¥ **2,000**
PS98-201-CMT(カセット用、N88BASICコンバータ)	¥3,500➡	¥ **1,500**
PS98-202-HSF(PR201対応N88DISK-BASICユーティリティ)	¥4,000➡	¥ **2,000**
PS98-203-HSF(PR201CL対応N88DISK-BASICユーティリティ)	¥4,000➡	¥ **2,000**
PS98-401-HSF(マルチプラン(Ver 1.06))	¥68,000➡	¥ **10,000**
PS98-404-H4W(マルチプラン(Ver 1.2))	¥53,000➡	¥ **12,000**
PS98-404-HSF(マルチプラン(Ver 1.2))	¥65,000➡	¥ **12,000**
PS98-406-HMW(オフィスグラフ(Ver2.0))	¥59,000➡	¥ **12,000**
PS98-409-H4W(オフィスグラフ(Ver2.0))	¥58,000➡	¥ **10,000**
PS98-421-HU(MS-DOS(Ver2.0)用熟語辞書ファイル)	¥12,000➡	¥ **3,500**
PS98-431-HSF(CP/M-86(Ver1.1)用熟語辞書ファイル)	¥13,000➡	¥ **3,000**
PS98-431-HU(CP/M-86(Ver1.1)用熟語辞書ファイル)	¥12,000➡	¥ **3,000**
PS98-XA121-HSF(日本語MS-DOS(Ver2.0)、システムディスク)	¥30,000➡	¥ **10,000**
PS98-XA125-HSF(日本語MS-DOS(Ver3.1)、システムディスク)	¥32,000➡	¥ **10,000**
PS98-XA315-HMW(N88-日本語BASIC(86)コンパイラ)	¥45,000➡	¥ **18,000**
PS98-XA331-H4W(日本語MS-DOS(Ver2.0)用マイクロアセンブラ)	¥30,000➡	¥ **12,000**
PS98-XA401-HSF(マルチプラン(Ver1.2))	¥65,000➡	¥ **18,000**
PS98-XA-XA402-HSF(オフィスグラフ(Ver 2.0))	¥59,000➡	¥ **15,000**

⇧掲載の商品はいずれも検査済限定品ですので今すぐお電話下さい。

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間／AM9:30〜PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。

全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。

高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。

代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。

クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。

日曜配達可 留守の多い方でも安心です。

高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。

ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

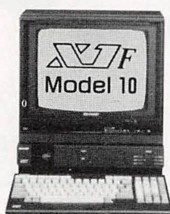
超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221



J-DMA 社団法人日本通信販売協会会員

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

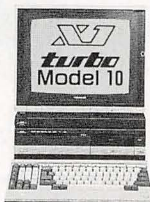
新品限定品特価コーナー



CZ-811C（X-1Fモデル10）
¥89,800➡ ***¥28,000*** 新品

CZ-811D（14インチ、2000字RGBTV）
¥89,800➡ ***¥39,800*** 新品

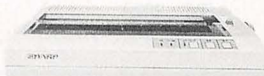
X-1Fモデル10セット
（本体＋CZ-811D・TVディスプレイ）
¥179,600➡ ***¥67,800***



CZ-850CR 新品
（X1ターボモデル10）
¥168,000➡ ***¥29,800***

CZ-811DR 新品
（14インチ、2000字RGBTV）
¥89,800➡ ***¥39,800***

X-1ターボモデル10セット
（本体＋CZ811DR・TVディスプレイセット）
¥297,800➡ ***¥69,600***



MZ-1P17 新品
（80桁カラー漢字サーマルプリンタ＋X1用ケーブル）
¥86,600➡ ***¥42,800***



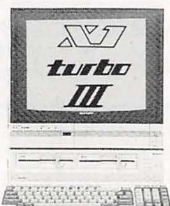
CZ-8DT 新品
（デジタルテロッパ）
¥89,800➡ ***¥17,000***



CZ-822CE（X-1Gモデル30）
¥118,000➡ ***¥76,800*** 新品同様

CU-14GE
（14インチ2000字デジタルカラー
¥49,800➡ ***¥28,800*** 新品同様

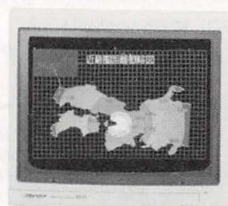
X-1Gモデル30セット
（本体＋CU-14GE、2000字カラーディスプレイ）
¥167,800➡ ***¥104,800***



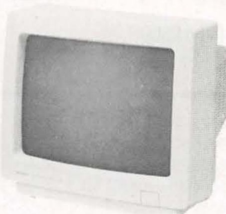
CZ-870C（X-1ターボIII）特上品
¥168,000➡ ***¥120,000***

CZ-870D 特上品
（15インチ、4050字RGBTV）
¥108,000➡ ***¥78,000***

X-1ターボIIIセット
（本体＋CZ870D、セット）
¥276,000➡ ***¥198,000***



CU-14G
（14インチ、2000字デジタルカラー）
¥49,800➡ ***¥28,800*** 新品同様



CU-14A4
（14インチ、アナログデジタルカラー）
¥89,800➡ ***¥59,800*** 新品同様

SHARP

本体

MZ721（データレコーダ内蔵）……… ¥89,800➡ ***¥12,000***
MZ731（データレコーダ・カラープロッタ内蔵）……… ¥128,000➡ ***¥18,000***
MZ-1500（高速クイックディスク内蔵、RF出力付き）……… ¥89,800➡ ***¥25,000***
MZ-2000（GRAM、1、2、3ページ内蔵）……… ¥265,000➡ ***¥33,000***
MZ-2200＋MZ1T02（本体＋専用データレコーダ付き）‥ ¥147,800➡ ***¥24,500***
MZ-5521（16ビット、5インチFD×2）新品同様 …… ¥388,000➡ ***¥68,000***
MZ-5521（本体）……… ¥388,000
MZ-1P06（10インチ16ドット漢字プリンタ）……… ¥234,000
MZ-1D10（12インチモノクロディスプレイ）……… ¥41,800
（セット価格 ➡ ***¥108,000***）
CZ-802C（X-1D）……… ¥198,000➡ ***¥25,000***
CZ-802C（X-1D）新品同様 ……… ¥198,000➡ ***¥27,000***

プリンタ

CZ-81P（80桁カラープロッタプリンタ）……… ¥34,800➡ ***¥12,000***
CZ-8PP2（カラープロッタプリンタ）……… ¥54,800➡ ***¥12,000***
CZ-8PK2（80桁9ドット漢字プリンタ）新品同様 ‥ ¥134,800➡ ***¥37,000***
MZ-1P01（MZ-1500用カラープロッタ、アダプター付き）¥39,800➡ ***¥12,000***
MZ-1P14（80桁9ドットプリンタ）……… ¥54,800➡ ***¥20,000***
MZ-1P09（カラープロッタプリンタ）……… ¥39,800➡ ***¥15,000***

その他

MZ-80BF（MZ80用両面倍密2ドライブフロッピーディスク）‥ ¥198,000➡ ***¥38,000***
MZ-80SFD（MZ80用倍密シングルフロッピーディスク）…… ¥158,000➡ ***¥28,000***
MZ-1F07（MZ2000用両面倍密2ドライブフロッピーディスク）・¥158,000➡ ***¥58,000***
MZ-1F11（MZ700用QDドライブ）……… ¥24,800➡ ***¥14,000***
MZ-1X22（モデムユニット）新品同様 ……… ¥21,800➡ ***¥14,800***
MZ-80KR1（MZ80K用拡張RAM）……… ¥9,800➡ ***¥5,800***
MZ-8BGK（MZ80B用グラフィック表示RAM）…… ¥39,000➡ ***¥10,000***
MZ-1S01（MZ-1D02用チルトスタンド）……… ¥12,000➡ ***¥3,800***
MZ-1S08（MZ-1D06用チルトスタンド）……… ¥12,000➡ ***¥3,800***
CE-152（ポケコン用カセットレコーダ）新品同様 …… ¥19,800➡ ***¥7,500***
CE-153（ソフトウェアボード）……… ¥30,000➡ ***¥5,800***
CE-154（システムキャリングケース）……… ¥19,000➡ ***¥5,800***
CE-162E（パラレル/カセットインターフェイス）……… ¥17,800➡ ***¥4,800***
CE-515M（CE-515P用漢字ROM）……… ¥15,000➡ ***¥5,800***

＊X1シリーズ特選極上品コーナー＊

X-1Fモデル10（高速電磁カセットレコーダ内蔵）新品同様 ‥ ¥89,800➡ ***¥28,000***
X-1F/10 RFコンバータセット（本体＋CZ8DT（テロッパ）＋AN-58C（RFコンバータ））新品同様 ¥182,580➡ ***¥43,800***
X-1F/10ディスプレイセット（本体＋CZ811D・TVディスプレイ）新品同様 ¥179,600➡ ***¥67,800***
X-1Gモデル30（CZ822CE5インチFDD×2、漢字ロム付き）新品同様 ・¥118,000➡ ***¥76,800***
X-1ターボモデル10セット（本体＋CZ811DR TVディスプレイセット）新品同様 ‥ ¥297,800➡ ***¥89,600***
X-1ターボ3（CZ-870C、5インチFDD×2）特上品 ……… ¥168,000➡ ***¥120,000***
X-1ターボ3ディスプレイセット（本体＋CZ870DE・TVディスプレイ）特上品 ¥276,000➡ ***¥198,000***

＊ディスプレイ特選極上品コーナー＊

MD-12P1（12インチ4050字グリーン）新品同様 ……… ¥39,800➡ ***¥29,800***
CU-14G（14インチ2000字デジタルカラー）新品同様 …… ¥49,800➡ ***¥28,800***
CU-14A4（14インチ4050字アナログデジタルカラー）新品同様 ・¥89,800➡ ***¥59,800***
CZ-811D（14インチ2000字RGBTV）新品同様 ……… ¥89,800➡ ***¥39,800***

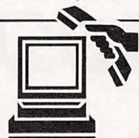
＊その他特選極上品コーナー＊

CD-8DT（デジタルテロッパ）新品 ……… ¥89,800➡ ***¥17,000***
CZ8PP2（S）（カラープロッタプリンタ）新品同様 ‥ ¥54,800➡ ***¥15,000***
MZ-1P09（MZ1500用カラープロッタプリンタ）新品同様 …… ¥47,600➡ ***¥25,000***
MZ-1P17（80桁カラー漢字サーマルプリンタ＋X1用ケーブル）…… ¥86,600➡ ***¥42,800***

FUJITSU

本体

MB25020（FM-8本体）……… ¥218,000➡ ***¥15,000***



当社でコンピュータをお買い上げいただいたお客様に万一、トラブルが発生した場合、このホットラインで親切に対応いたします。

C.B.サポートホットライン

☎03(797)1234

C.B.レスキューシステム

☎03(797)1234

お客様のお手元でトラブルが発生した場合、当社より引取りにお伺い致します。万一、お買いになった機械が故障しても安心です。

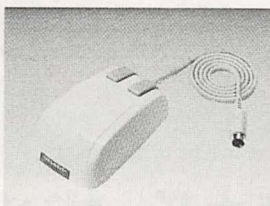


●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

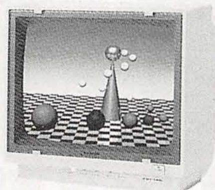
買取り専用デスク ☎03(797)1231

超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

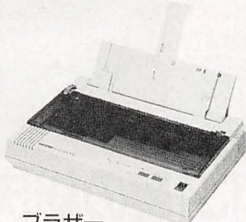
新品限定品特価コーナー



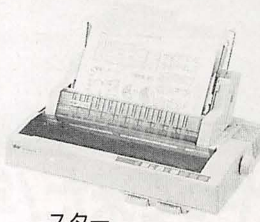
SNEマウス 新品
(PC-9872Kコンパチ品)
¥9,800➡ ¥7,500



サンヨー
CMT-146L 新品
(14インチ4050字 アナログディスプレイ、アナログケーブル付)
¥89,800➡ ¥49,800



ブラザー
M-1024Ⅱ P/K 新品
(10インチ24ドット漢字プリンタ、第2水準漢字ROM、PC用プリンターケーブル付)
¥127,300➡ ¥69,800



スター
AR-2400 新品同様
(15インチ24ドット漢字プリンタ、ケーブル付)
¥188,000➡ ¥98,000



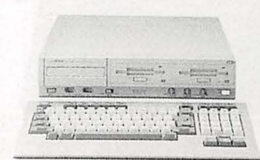
SEIKOSHA
GP-250F
(10インチ9ドットプリンタ)
¥59,800➡ ¥8,000



SEIKOSHA
GP-500MX 新品
¥56,800➡ ¥22,800
(10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き)



SEIKOSHA
SP-800M/F 新品
(10インチ、9ドットプリンタ PC用/FM用・ケーブル付)
¥70,800➡ ¥29,800



ビクター
HC-90(MSX2) 新品同様
¥168,000➡ ¥108,000
HC-95(MSX2) 新品同様
¥198,000➡ ¥128,000

MB25010(FM-7本体)	¥128,000➡	¥18,000
MB25015(FM-new7本体)	¥99,800➡	¥20,000

ディスプレイ

MB27304(12インチ2000字グリーンCRT)	¥29,800➡	¥12,000
MB27311(14インチ4050字カラーCRT)	¥188,000➡	¥42,000
MB27312(12インチ4050字グリーンCRT)	¥49,800➡	¥22,000
MB27331(14インチ4050字カラーCRT)	¥109,800➡	¥48,000

プリンタ

MB27402(15インチ16ドットプリンタ)	¥350,000➡	¥48,000
MB27405(10インチ9ドットプリンタ)	¥89,000➡	¥25,000
MB27406(10インチ9ドットプリンタ)	¥89,000➡	¥18,000
MB27407(10インチ16サーマルプリンタ)	¥79,800➡	¥20,000

その他

MB22405(FM7用漢字ROM)	¥35,000➡	¥8,000
MB22459(FM音源カード)	¥18,000➡	¥8,000
MB22436(FM7用マウスセット)	¥33,000➡	¥16,000
MB22204(FM8用RS-232Cインターフェースモジュール)	¥30,000➡	¥5,800
MB28122(400ラインセットⅡ)	¥49,800➡	¥18,000
MB27703(16π用音響カプラ、MB26542付)	¥50,000➡	¥22,000
FM77-411(FM77AV用デジタイズカード)	¥24,800➡	¥12,000

SEIKOSHA

GP-250F(10インチ9ドットプリンタ)	¥59,800➡	¥8,000
GP-500F(FM用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥56,800➡	¥22,800
GP-500MX(MSX用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥56,800➡	¥22,800
GP-550E(10インチ16ドット漢字プリンタ)	¥119,800➡	¥22,000
GP-700M(10インチカラーグラフィックプリンタ)	¥99,800➡	¥28,000
SP-800M(PC用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥70,800➡	¥29,800
SP-800F(FM用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥70,800➡	¥29,800

EPSON

HC-88(ハンドヘルドコンピュータ)	¥298,000➡	¥78,000
TF-10PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)	¥129,800➡	¥38,000
TF-10FM(FM用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)	¥129,800➡	¥42,000
TF-20PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)	¥142,000➡	¥38,000
HDD-20(20MBハードディスク、PC用I/Fボード、ケーブル付き) 新品	¥198,000➡	¥168,000
MP-80K(10インチ9ドット漢字プリンタ)	¥189,000➡	¥22,000
MP-100(15インチ9ドットプリンタ)	¥192,800➡	¥18,000
MP-130K(15インチ24ドット漢字プリンタ)	¥550,000➡	¥38,000
RP-80(10インチ9ドットプリンタ)	¥89,000➡	¥20,000
RP-80F/TⅡ(10インチ9ドットプリンタ)	¥89,000➡	¥22,000
FP-80(10インチ9ドットプリンタ)	¥189,800➡	¥25,000
SP-80(10インチドットプリンタ汎用ロム付き)	¥62,800➡	¥25,000
P-80K(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ)	¥104,000➡	¥35,000
JP-80(10インチ9ドットカラープリンタ)	¥158,000➡	¥42,000

LOGITEC

KP-1000(80桁サーマルプリンタ)	¥48,000➡	¥10,000
K-305PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ)	¥128,000➡	¥38,000
LFD-550PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ)	¥148,000➡	¥38,000
LFD-550ⅡPC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) 新品	¥98,000➡	¥68,000
LFD-550ⅡFM(FM用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) 新品	¥98,000➡	¥69,800
LHD-20(20MBハードディスクユニット) 新品同様	¥328,000➡	¥148,000
LHD-20(20MBハードディスクユニット) 新品	¥328,000➡	¥158,000

その他

ビクター/HC-90(MSX2、1MBディスクドライブ×1、アナログRGB、RF付き) 新品同様	¥168,000➡	¥108,000
ビクター/HC-95(MSX2、1MBディスクドライブ×2、アナログRGB、RF付) 新品同様	¥198,000➡	¥128,000
IBM/5513(JX用80桁サーマルプリンタ、ケーブル付き)	¥68,000➡	¥18,000
カシオ/FP-1100(本体) 新品同様	¥128,000➡	¥18,000
ナショナル/KX-1090N(10インチ9ドットプリンタ、FM7用ケーブル付き)	¥69,800➡	¥15,000
アイテム/DISKMATE10(PC用両面倍密度フロッピー、2ドライブ)	¥168,000➡	¥32,000
アイテム/M510(10MBハードディスクユニット、PC98E-F用I/Fボード、ケーブル付き)	¥268,000➡	¥9,800
ブラザー/HR-5(PC用80桁サーマルプリンタ)	¥49,800➡	¥9,800
ブラザー/M-1024ⅡP/X(10インチ24ドット漢字プリンタ、第2水準漢字ROM、PC用ケーブル付き) 新品	¥127,300➡	¥69,800
STAR/AR-2400(15インチ24ドット漢字プリンタ) 新品同様	¥188,000➡	¥108,000
横河/NP-510(15インチ24ドット漢字サーマルプリンタ) 新品	¥182,500➡	¥95,000
和知電子/MK1100PC(PC用TVコンバータ) 新品	¥12,800➡	¥9,500
和知電子/MK1100FM(FM用TVコンバータ) 新品	¥12,800➡	¥9,800
SANYO/PHC-DRⅡ(データレコーダ) 新品	¥12,800➡	¥9,500

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

● コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
● どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク
株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間/AM9:30～PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。	**クレジットでOK** カレッジクレジットも取扱います。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。	**日曜配達可** 留守の多い方でも安心です。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。	**高額買取り** 電話1本で即、現金お支払い。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。	**ボーナス一括払い** 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

テクノジョイ

ECCS(エックス)マルゼン

遂にやって来た!年に1度の総決算。2ヵ月連続 大バーゲン!

Panasonic FS-A1セット

35%引



パワフルな4つのすごさ。RAM64KB・VRAM128KB。2スロット設計。ビデオ/RF/RGB21ピンの出力端子。プリンターインターフェース内蔵。ホーズ機能付。

FS-A1(本体のみ) 定価~~¥29,800~~ **ECCS特価!!**

デラックスセット
- FS-A1(本体)……………¥29,800
- DM-405………………¥64,800
(8ピンデジタル、21ピンアナログ対応。アンプ、SP付)
- RGBケーブル……………¥ 3,500

定価合計 ~~¥98,100~~ **特価¥53,800**(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥5,280 2回目以降 ¥4,900×11回

SANYO MSX2 WAVY

34%引



RAM64KB・VRAM128KB。ダブルスロット。独立テンキー付で使いやすさUP。RGB(8ピン)/A・V/RFの3出力。CAPSカナランプ表示機能。

PHC-23(本体) 定価~~¥32,800~~ **ECCS特価!!**

デラックスセット
- PHC-23(本体)…………¥32,800
- DM-405…………………¥64,800
(8ピンデジタル、21ピンアナログ対応。アンプ、SP付)
- RGBケーブル……………¥ 3,500

定価合計 ~~¥101,100~~ **特価¥56,800**(〒共)

THE LINKS MSX用 モデムカートリッジ NT-90

57%引



※写真はナショナル製。色が異なります。

THE LINKSと通信できる!!
全国に新しい仲間を作ろう。

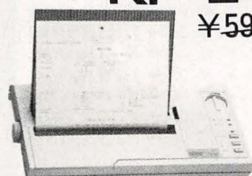
定価~~¥29,800~~ **特価¥12,800**(〒共)

ザ・決算!! PART2

MSX対応ワープロセット プリンタ KP-24M

お買得

~~¥59,800~~



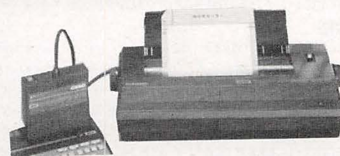
音の静かな熱転写24ドット漢字プリンタTR-24MにMSX史上最強の日本語ワープロソフト、日本語MSX-Write(漢字ROM・辞書ROM内蔵)がセット。キミのMSXがワープロになる。

ECCS特価!!

キミのMSXが本格派日本語ワープロになる!! CASIO MW-24 MSXパソコン専用日本語ワープロ

お買得

~~¥39,800~~



※ワープロ本体は別売

文字が大きい16ドット表示。文書の構成がわかる8ドット表示、レイアウト表示も8/16ドットで表示。印字は鮮明な24ドットで書体が3タイプ。しかもハガキサイズからB4まで印字可能。変換に加え便利な住所録ソフトが内蔵。

ECCS特価!!

NEC PC-8801シリーズ PC-8801FH model 30セット

30%引

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。処理スピードの大幅UP。JIS第1・第2水準漢字実装。



- PC-8801FHmodel30……………¥168,000
- 一流メーカー14インチアナログディスプレイ……………¥84,800
- M-2Dブランクディスケット10枚……¥17,000

定価合計…… ~~¥269,800~~

特価¥188,000(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥10,660 2回目以降¥9,100×23回

SHARP X1 turboIII

超特価



ターボの系譜を受けついでさらに実力アップ。turboIII新登場。大容量1Mバイト5″FDD2。JIS第2水準漢字ROM装備。システムユーザー辞書機能。



- CZ-876C(本体)……………¥168,000
- CZ-870D(15インチCRT)……………¥109,800
- MZ-1P17(カラープリンター)……………¥79,800

定価合計…… ~~¥361,100~~

特価¥248,000(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥14,160 2回目以降¥12,000×23回

富士通 FM77AV2セット

超特価

4096色同時発色、FM音源標準実装。3.5インチFD実装。



残りあとわずか!!

- FM77AV-2(本体)……………¥158,000
- FMTV-151………¥89,800
(カラーCRTテレビ)

定価合計………… ~~¥247,800~~

ECCS特価!!

ムセン ザ・決算!! PART 2

超特価ポケコン・フルセット

説得力が違う！ 4色カラーグラフィックプリント

SHARP PC-1501 ~~¥64,800~~

83%引

数量限定



CMOS8ビットCPUでハイスピード処理が可能。ゆとりの大容量メモリーRAM24.5KB（オプション使用）

PC-1501（本体）	¥64,800
CE-150（カラーグラフィックプリンタ）	¥49,800
CE-161（RAM16KBプログラムモジュール）	¥50,000
CE-152（カセットデータテレコ）	¥19,800
定価合計	~~¥184,400~~

超特価¥29,800（〒1,200）

特別企画!!

PC-1501用オプション **大特価**
（輸出モデル）

CE-150（4色カラープロッタプリンター）
※ACアダプタ別売
定価~~¥49,800~~
特価¥5,800（〒共）

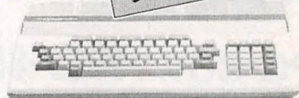
CE-161（拡張RAM）
定価~~¥50,000~~
特価¥5,800（〒共）

※上記2点は輸出モデルの為、取扱い説明書は英文です。

NEC PC-8001mkIISR

86%引

数量限定

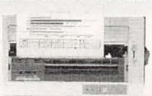


定価~~¥108,000~~
限定特価!!¥14,800（〒1,200）

SHARP

24ドットカラー漢字プリンタ
MZ-1P17 ~~¥79,800~~

50%引



7色カラーが24ドットで高品位に印字可能、第1水準漢字が標準装備。MZ/X1シリーズに対応。

※カラーリボンカセット別売
プリンターケーブル¥6,800 サービス（MZ/X1シリーズをご指定下さい。）

特価¥39,800（〒共）
クレジット例 頭金¥0 初回¥5,080 2回目以降 ¥4,300×9回

一流メーカー PC-98用外部ドライブ

超特価



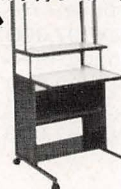
5インチ
2HD
2ドライブ

特価¥85,000（〒共）
クレジット例 頭金¥0 初回¥8,800 2回目以降 ¥7,700×11回

お買得パソコンシステムラック

お手持ちのシステムがスッキリ収納!!使いやすさがさらにUP!!

超特価



トールタイプ
PW-877
パソコンの主流機種にほとんど対応可能

特価¥19,800（〒共）



ミニタイプ
PM-875
PC-8701やFMシリーズ等に最適。場所をとらないコンパクトタイプ。

特価¥10,000（〒共）

バリエーションが増えたGrace パーソナル・モノクロテレビシリーズ

お買得

見たい時が面白い!!気ままな4.5インチ

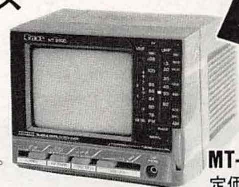
V/UHFのオールバンド（※MT-2000はAM/FMラジオ付）、小型軽量で置き場所を選びません。外部アンテナ・イヤホン端子付。ACアダプタ・カーバッテリーコード。アンテナプラグアダプタ付属。

MT-1000
定価~~¥29,800~~





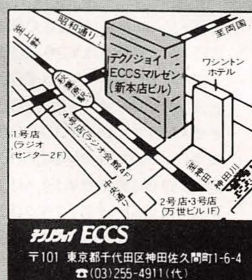
専用テレビ回転台、つり下げにも使え、左右300°、上下5段階にセットできます。
MT-1000BS（MT-1000用）¥1,500 MT-200（MT-2000用）¥1,800



MT-2000
定価~~¥32,800~~

MT-1000（ノーマルタイプ）	**¥15,800**（〒共）
MT-1000AV（ビデオ入力端子付）	**¥18,800**（〒共）
MT-2000（ノーマルタイプ）	**¥18,800**（〒共）
MT-2000AV（ビデオ入力端子付）	**¥21,800**（〒共）

お問合せ・お申込は ☎03-251-6393 マルゼン通販部 FAX 03-255-4919



テクノジョイ ECCS
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
☎(03)255-4911(代)

1号店（ラジオセンター2F） ☎03-255-8976
3号店（万世ビル1F） ☎03-255-6962
2号店（万世ビル1F） ☎03-255-6963
4号店（ラジオ会館4F） ☎03-255-4386

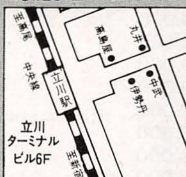
〈大阪支店〉
☎06-641-0110

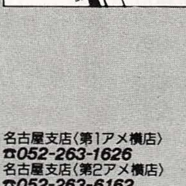




名古屋支店〈第1アメ横店〉
☎052-263-1626
名古屋支店〈第2アメ横店〉
☎052-263-6162

〈立川ターミナルビル店〉
☎0425-27-6211





お支払いは

クレジット
電話１本でＯＫ！
ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシのマルゼンクレジットをご利用できます。
手続きカンタン、ボーナス併用一括払いもＯＫ！

現金書留
〒101 東京都千代田区神田佐久間町１-６-４
マルゼンムセン㈱通販部BM係
※書留封筒は郵便局でお求めください。

銀行振込
第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機㈱
※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい。

郵便振替
口座番号 東京６-93996 丸善無線電機㈱
※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ。

代金引替
商品配達のときに集金致します。注文時にお申し付け下さい。
※一部地域ではお取扱いできないこともあります。

数量限定品もありますので、品切の際はご容赦下さい。掲載の商品以外にも多数お取扱いしています。お気軽にお問合わせ下さい。

超低金利でクレジット
24時間価格情報
▶新製品・超特価品◀
03-654-5381

またまた秋葉原でおなじみの

4/10〜5/10 大放出セール!

●お近くの方はお立
●本体単品で特価
●ビジネスソフト定

NEC PC-98LT モデル2

定価￥288.000▶特価￥218,000



PC-9801VM21/VX2/UV2

Aセット:PC-9801VM21+CMT-146L+MD-2HD(10枚)
……定価￥479,800▶特価￥333,000

Bセット:PC-9801VX2+CMT-146L+MD-2HD(10枚)
……定価￥522,800▶特価￥360,000

Cセット:PC-9801UV2+CMT-146L+MF-2HD(5枚)
……定価￥407,800▶特価￥263,000

A〜Cのモニターを
●PC-KD854(定価￥89.800)に変更の場合￥10.000
●PC-KD853(定価￥118,000)に変更の場合￥35.000
●PC-TV453(定価￥138,000)に変更の場合￥48.000
を加算して下さい。

NEC CMT-146L(サンヨー:デジタル・アナログ定価￥89.800)

(送料￥2.000)

PC-88VA PC-8801MH/FH



Aセット:PC-88VA+PC-KD854+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価￥387.800▶特価￥293,000

Bセット:PC-88VA+CMT-146L+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価￥387.800▶特価￥274,000

Cセット:PC-8801MH+PC-KD854+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価￥297.800▶特価￥213,000

Dセット:PC-8801MH+CMT-146L+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価￥297.800▶特価￥197,000

Eセット:PC-8801FH+PC-KD854+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種……定価￥257.800▶特価￥182,000

Fセット:PC-8801FH+CMT-146L+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種……定価￥257.800▶特価￥167,000

A、C、Eのモニターを、
●PC-KD862(定価￥99.800に変更の場合￥15.000
●PC-KD861(定価￥138.000に変更の場合￥43.000
●PC-KD853(定価￥118.000に変更の場合￥20.000
●PC-TV352(定価￥115.000に変更の場合￥20.000
●PC-TV453(定価￥138.000に変更の場合￥40.000
●PC-TV451(定価￥168.000に変更の場合￥59.000
加算に下さい。

●ビデオアートボード(PC-8801-17)……定価￥49.800▶特価￥40,000
●ビデオボード(PC-88VA-11)……定価￥39.800▶特価￥33,000
●増設RAMボードA(PC-88VA-01)……定価￥39.000▶特価￥32,000

PC-9801シリーズ用RAMボード (郵送料￥1,000)

(10MHz対応)(バンク切換付)

●P-256K	定価￥18.000	▶特価 ￥9,500
●P-512K	定価￥26.000	▶特価 ￥12,000
●P-U128	定価￥19.800	▶特価 ￥7,000
(2枚組セット)	定価￥39.600	▶特価 ￥13,500
●P-1M	定価￥42.000	▶特価 ￥21,000
●P-1.5M ※RAMディスクソフト付	定価￥59.800	▶特価 ￥32,000
●P-2M	定価￥70.000	▶特価 ￥39,000

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料￥1,000

Aセット:PC-PR201H2(NEC)	定価￥245.000	▶特価￥165,000
Bセット:PC-PR201HC(NEC)(第二水準漢字ROM付)	定価￥308.000	▶特価￥135,000
Cセット:NM-9950(NEC)	定価￥245.000	▶特価￥139,000
Dセット:NM-9700(NEC)	定価￥163.000	▶特価￥109,000
Eセット:PC-PR201F(NEC)	定価￥188.000	▶特価￥119,000
Fセット:PC-PR101TL(NEC)	定価￥79.800	▶特価￥60,000
Gセット:PC-PR201TL(NEC)	定価￥135.000	▶特価￥104,000
Hセット:PC-PR201V(NEC)	定価￥298.000	▶特価￥227,000
Iセット:HG-2500(エプソン)	定価￥248.000	▶特価￥190,000
Jセット:VP-2500(エプソン)	定価￥218.000	▶特価￥168,000
Kセット:VP-135K(エプソン)(PC・ROM付)	定価￥158.000	▶特価￥125,000
Lセット:VP-85K(エプソン)(PC・ROM付)	定価￥128.000	▶特価￥98,000
Mセット:TR-24CL(スター)	定価￥69.800	▶特価￥47,000
Nセット:AR-2400(スター)	定価￥188.000	▶特価￥93,000
Oセット:AR-2410(スター)	定価￥114.000	▶特価￥83,000
Pセット:M-1724P(ブラザー)	定価￥148.000	▶特価￥108,000
Qセット:M-1024ⅡPX P(ブラザー)(第二水準漢字ROM付)	定価￥99.800	▶特価￥68,000
Rセット:CZ-8PCI(シャープ)	定価￥69.800	▶特価￥55,000
Sセット:FM-PR201(富士通)	定価￥79.800	▶特価￥49,000
Tセット:FM-PR203B2(富士通)	定価￥80.000	▶特価￥62,000

フロッピーディスクセット (郵送料￥1,000)

Aセット:PC-8831MW(NEC)+MD-2HD(10枚)+システムディスク……定価￥138.000▶特価￥110,000

Bセット:MB-27611(富士通)+I Fカード、ケーブル+MD 2D(10枚)+システムディスク……定価￥142.800▶特価￥67,000

Cセット:LFD-5501IFM PC(ロジテック)+I Fカード、ケーブル+MD-2D(10枚)+システムディスク……定価￥148.000▶特価￥64,000

Dセット:MB-27631H(富士通)+I Fカード+MF-2D(5枚)+システムディスク……定価￥99.800▶特価￥72,000

Eセット:PC-80S31K(NEC)+MD 2D(10枚)+システムディスク……定価￥108.000▶特価￥85,000

ワープロ・ソフトコーナー 23%OFF

(郵送料￥1,000)

PC-8801用	●ユーカラart	定価￥30.000	▶特価￥23,000
	●スーパー春望Ⅱ(クリエイティブ)	定価￥34.800	▶特価￥26,700
	●SHOUGUN	定価￥34.800	▶特価￥26,700
	●JETエキスパート	定価￥33.000	▶特価￥25,400
PC-9801用	●ユーカラart	定価￥40.000	▶特価￥30,800
	●Z's Word JG	定価￥58.000	▶特価￥44,600
	●新・一太郎	定価￥58.000	▶特価￥44,600
FM-7 77用	●SAMURAI	定価￥19.800	▶特価￥15,200
	●JET-77A	定価￥29.800	▶特価￥22,900
X-1シリーズ	●SHOUGUN	定価￥34.800	▶特価￥26,700
	●スーパー春望Ⅱ(クリエイティブ)	定価￥34.800	▶特価￥26,700
	●JET-X1	定価￥35.800	▶特価￥27,500

営業時間 AM11:00〜PM9:00
(日・祭日はPM8:00迄)
日・祭日も受付けます。定休日 毎週水曜日
(祭日の場合は翌日になります。)

P&Aアラカルト

アフターサービス万全
全商品保証書付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

P&Aがズ・バリ超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
で受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK!TELください。

超低金利クレジットOK.!!1回～60回払いまでOK.!!

全国通販

★頭金なし!
★即日発送

SHARP

★ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1)
定価¥23,800▶超特価¥19,000
※郵送料¥1,000

X68000

Aセット:X68000(CZ-600C+CZ-600D)+M-2HD(10枚)……定価¥498,800▶超特価(お電話下さい)

X-1ターボⅢ/Z/スーパーMZV2

送料¥2,000

Ⓐセット:X-1ターボⅢ(CZ-870C+CZ-870D)+M-2HD(10枚)+ゲーム3種+ジョイスティック付……定価¥277,800▶特価¥185,000

Ⓑセット:X-1ターボZ(CZ-880C+CZ-600D)+M-2HD(10枚)+ゲーム3種+ジョイスティック付……定価¥347,800▶特価¥253,000

Ⓒセット:スーパーMZ V2(MZ-2531+MZ-1D22)+MF-2DD(5枚)……定価¥307,800▶特価¥215,000

Ⓓセット:スーパーMZ V2(MZ-2520+MZ-1D26)+MF-2DD(5枚)……定価¥249,600▶特価¥186,000

(モニターをMZ-1D24 ¥128,000に変更の場合¥18,000加算して下さい)

パソコンテレビX-1G●ジョイスティック付
モデル30の組合せセット

Aセット:CZ-822C+CZ-820D+MD-2D(10枚)+ゲーム3種……定価¥197,800▶特価¥132,000

Bセット:CZ-822C+CU-14G+MD-2D(10枚)+ゲーム3種……定価¥167,800▶特価¥110,000

Cセット:CZ-822C+CZ-811D+MD-2D(10枚)+ゲーム3種……定価¥207,800▶特価¥122,000

Dセット:CZ-822C+MB-27343(2000文字14″カラーモニター)+MD-2D(10枚)+ゲーム3種……定価¥182,800▶特価¥107,000



(本体送料¥2,000)

※X-1用専用データレコーダCZ-8RL1(定価¥24,800)が必要な方は、¥20,000加算して下さい。

富士通

★FM音源カード(MB-22459)(送料¥500)
定価¥18,000▶超特価¥11,500

漢字ROMカード(MB-22405)(送料¥500)
定価¥35,000▶超特価¥9,500

FM-77AV40/20●ジョイスティック付

(郵送料¥2,000)

Ⓐセット:FM-77AV40+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価¥366,000▶特価¥223,000

Ⓑセット:FM-77AV20-2+FMTV-153+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価¥276,000▶特価¥194,000

Ⓒセット:FM-77AV20-2+FMTV-152+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価¥257,800▶特価¥155,000

①ビデオコンバータ(FMAV-101¥58,000)……特価¥44,000
②ビデオディジタイズカード(FM77-412¥16,800)特価¥13,000



FM-77AV2●ジョイスティック付

Ⓐセット:FM-77AV2+FMTV-151+MF-2D(5枚)+ゲーム3種……定価¥247,800▶特価¥130,000

FM-Rシリーズ

Aセット:R-30FD……定価¥378,000▶特価¥299,000

Bセット:R-50FD(キーボード付)+専用モニター(FMDPC433)……定価¥533,000▶特価¥479,000

Cセット:R-60FD(キーボード付)+専用モニター(FMDPC631D)……定価¥695,000▶特価¥625,000

ワープロ(郵送料¥1,000)

A	富士通:オアシスライトF-ROM7	定価¥118,000	▶特価¥79,000
B	富士通:オアシスライトF-ROM9	定価¥158,000	▶特価¥109,000
C	富士通:オアシスライト30AF	定価¥248,000	▶特価¥168,000
D	NEC:文豪ミニ7G	定価¥198,000	▶特価¥145,000
E	NEC:文豪ミニ5G	定価¥115,000	▶特価¥85,000
F	東芝:JW-R70FⅡ	定価¥128,000	▶特価¥95,000
G	東芝:JW-R55F	定価¥99,800	▶特価¥70,000
H	シャープ:WD-530	定価¥178,000	▶特価¥125,000
I	サンヨー:SWP-310	定価¥178,000	▶特価¥106,000
J	エプソン:PWP-850FX	定価¥99,800	▶特価¥78,000

パソコン通信モデム

(郵送料¥1,000)

A	AIWA PV-A1200	定価¥39,800	▶特価¥31,000
B	AIWA PV-A20	定価¥29,800	▶特価¥23,500
C	NEC COMSTAR1212	定価¥43,800	▶特価¥34,500
D	Logitec LDT-1230	定価¥39,800	▶特価¥30,500
E	Logitec LDT-1230S	定価¥48,000	▶特価¥37,000
F	EPSON SR-120AT	定価¥49,800	▶特価¥38,500

お買得コーナー

PC-8801MKⅡMR

(送料¥2,000)

Aセット:PC-8801MKⅡMR+PC-KD854……定価¥327,800▶特価¥185,000

Aのモニターを
- ●PC-KD853(定価¥118,000に変更の場合¥25,000)
- ●PC-TV352(定価¥115,000に変更の場合¥25,000)
- ●PC-TV453(定価¥138,000に変更の場合¥39,000)

加算して下さい。

(お買得コーナーにはディスケット(10枚)オリジナルゲーム12種サービス)

X-Yプロッタ

(送料¥1,000)

●ローランド:DXY-990	定価¥258,000	▶特価¥198,000
●ローランド:DXY-885	定価¥155,000	▶特価¥119,000
●ローランド:DXY-980A	定価¥188,000	▶特価¥145,000
●ローランド:DXY-880A	定価¥125,000	▶特価¥96,000

通信販売お申し込みのご案内

〈現金一括でお申し込みの方〉
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

〈銀行振込でお申し込みの方〉
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。(電信扱いでお振込み下さい。)
〔振込先〕住友銀行 新小岩支店
当No.263914 (株)ピー・アンド・エー

〈クレジットでお申し込みの方〉
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回～60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上。

超低金利クレジット率

回数	6	10	12	18	24	36	48	60
利率(%)	3.0	5.0	5.8	9.0	12	18	24	30

南口徒歩1分!

秋葉原
新小岩
蔵前通り
ハスターミナル
住友BK
アーケード
東海BK
市川
P&A

●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目7番地1号
☎03-651-0148(代)
FAX.03-651-0141

●営業時間 AM11:00～PM9:00
日・祭日も受付けます
(但しPM8:00迄)

※24時間価格情報案内▶必ず電話にて在庫を確認の上、ご注文下さい。尚ハガキでのお問合せは、ご遠慮下さい。



BEST PASOCOM

■お買い得新製品バザール■

特選ラインナップ

パソコンテレビ X1G 新登場!

X-1Gがさらにお求めやすくなりました。この機会に是非…Call。



X1G Model 10 Aコース

CZ-820C〔本体〕…………¥69,800
CZ-820D〔ディスプレーテレビ〕‥¥79,800
CZ-503F〔5フロッピーディスク〕‥‥¥49,800

定価合計¥199,400➡現金特価	
¥ 5,000×36回	㋭なし ㋕なし
¥ 7,200×24回	㋭なし ㋕なし
¥13,500×12回	㋭なし ㋕なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 10 Bコース 43%引

CZ-820CE〔本体〕…………¥69,800
CZ-811DE〔ディスプレーテレビ〕・¥89,800

定価合計¥159,600➡¥90,900	
¥ 3,700×30回	㋭なし ㋕なし
¥ 4,400×24回	㋭なし ㋕なし
¥ 8,300×12回	㋭なし ㋕なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 10 Cコース

CZ820C〔本体〕…………¥69,800
CU-14G〔2000文字ディスプレー〕‥‥¥49,800

定価合計¥119,600➡現金特価	
¥ 3,300×30回	㋭なし ㋕なし
¥ 4,000×24回	㋭なし ㋕なし
¥ 7,500×12回	㋭なし ㋕なし

X-1Gは本体の色によって価格が変わることがありますのでお問い合せ下さい。

X1G Model 10 Dコース

CZ-820C〔本体〕…………¥ 69,800
CZ-820D〔ディスプレー〕‥‥¥ 79,800

定価合計¥149,600➡現金特価	
¥ 3,700×36回	㋭なし ㋕なし
¥ 5,300×24回	㋭なし ㋕なし
¥ 9,900×12回	㋭なし ㋕なし

X1G Model 30 Aコース

CZ-822C〔本体〕…………¥118,000
CZ-820D〔ディスプレーテレビ〕‥‥¥ 79,800
CZ-8RL1〔データレコーダー〕‥‥¥ 24,800

定価合計¥222,600➡現金特価	
¥ 5,300×36回	㋭なし ㋕なし
¥ 7,600×24回	㋭なし ㋕なし
¥14,200×12回	㋭なし ㋕なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 30 Bコース 40%引

CZ-822CE〔本体〕………¥118,000
CZ-811DE〔ディスプレーテレビ〕 ¥ 89,800

定価合計¥207,800➡¥121,700	
¥ 4,200×36回	㋭なし ㋕なし
¥ 6,000×24回	㋭なし ㋕なし
¥11,200×12回	㋭なし ㋕なし

テレビも映るメディアタイプ

キミはどこから楽しむ、多彩につきあえるぞX1G。

1. ビデオやビデオ入力端子付テレビとダイレクト接続
初のマルチビジュアル端子搭載
2. 遊び心を加速する
ジョイカード標準装備
3. 横幅33cm。組み合わせ自在の
タテ・ヨコ両用タイプ
4. 多彩な画像処理、FM音源、パソコン通信など
先進機能にもうれしい対応

X-1用シングルディスクセット

CZ-503F〔5フロッピーディスク〕 ¥ 49,800
〈X-1ₛ、X-1ₜᵤ、X-1ₜᵤᵣに接続してディスクが使えます。〉
インターフェイス、ケーブル付

定価合計¥49,800➡現金特価	
¥ 3,500×12回	㋭なし ㋕なし

X1G Model 30 Cコース

CZ-822C〔本体〕…………¥118,000
CU-14G〔2000文字ディスプレー〕・¥ 49,800
ブランクディスケット〔5"2D、10枚〕 ¥ 17,000

定価合計¥184,800➡現金特価	
¥ 3,800×36回	㋭なし ㋕なし
¥ 5,400×24回	㋭なし ㋕なし
¥10,100×12回	㋭なし ㋕なし

X1G Model 30 Dコース

CZ-820D〔ディスプレー〕‥‥¥ 79,800
CZ-822C〔本体〕…………¥118,000
バックアップキット〔ディスク〕‥¥ 3,400

定価合計¥201,200➡現金特価	
¥ 3,700×48回	㋭なし ㋕なし
¥ 4,600×36回	㋭なし ㋕なし
¥ 6,500×24回	㋭なし ㋕なし

パソコンテレビ X1F

X-1Fにジョイカードを装備した場合、X-1Gと全く同じに使用出来ます。

■高速グラフィック ■思いきり使えるメモリ空間 ■漢字ユーティリティ



X1F Model 10 Aコース

CZ-811C〔本体〕…………¥89,800
CZ-811D〔ディスプレー〕……¥89,800

定価合計¥179,600➡¥67,800	
¥ 3,000×30回	㋭なし ㋕なし
¥ 3,600×24回	㋭なし ㋕なし
¥ 6,700×12回	㋭なし ㋕なし

X1 turbo 10 Aコース

CZ-850CR〔本体〕………¥168,000
CZ-811DR〔2000文字カラーディスプレーテレビ〕 ¥ 89,800

定価合計¥257,800➡¥72,000	
¥ 3,000×30回	㋭なし ㋕なし
¥ 3,600×24回	㋭なし ㋕なし
¥ 6,700×12回	㋭なし ㋕なし

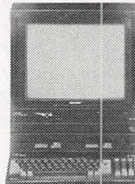
Aコースの場合、デモディスクのみは400ラインのみの対応となり200ラインでは御使用できないことがあります

X1 turbo 10 Bコース

CZ-850CR〔本体〕………¥168,000
CZ-850DR〔2000文字カラーディスプレーテレビ〕¥129,800

定価合計¥297,800➡¥89,600	
¥ 3,100×36回	㋭なし ㋕なし
¥ 4,400×24回	㋭なし ㋕なし
¥ 8,300×12回	㋭なし ㋕なし

X1 turbo II 特別限定5台



X1 turbo II Cコース

CZ-856CE〔本体〕………¥178,000
CZ855DE〔ディスプレー〕‥‥¥119,800
バックアップキット〔ディスク〕・¥ 3,400

定価合計¥301,200➡¥168,000	
¥ 5,000×24回	㋭22000㋕なし
¥ 6,000×36回	㋭なし ㋕なし
¥ 8,600×24回	㋭なし ㋕なし

新製品 FM77AV40/20



多彩な高性能、広がる可能性。

Audioの夢、実現。
●FM音源3音搭載
●PSG3音を加えた6和音の同時演奏可能

Visualの夢、かなう。
●26万色カラー表示、400ライン8色対応(AV40のみ)
●ビデオデジタイズ機能

Communicationの夢、広がる。
●RS-232Cインターフェース標準実装
●モデムカード-1200(オプション)
●通信用ソフト2種、FMテレアクト DBアクセス

Personal COMPUTERの夢、完成。
●日本語機能大幅強化
●3.5インチ640KBマイクロFD搭載
●192KBメインメモリ標準実装(AV20は128KB)

●パソコンを使わないときはテレビに切り換えて楽しめます。

FM77AV40 Aコース

FM77AV40〔本体〕‥‥‥¥228,000
FMTV-154〔カラーCRTテレビ 15SD〕¥138,000

定価合計¥366,000➡¥255,000	
¥ 5,600×36回	㋭19000㋕なし
¥ 7,000×48回	㋭なし ㋕なし
¥ 8,800×36回	㋭なし ㋕なし
¥12,600×24回	㋭なし ㋕なし

FM77AV20-2 Bコース

FM77AV20-2〔本体〕‥‥¥168,000
FMTV-211〔カラーCRT 21インチテレビ〕・¥185,000

定価合計¥353,000➡¥248,000	
¥ 5,200×36回	㋭20000㋕なし
¥ 6,800×48回	㋭なし ㋕なし
¥ 8,500×36回	㋭なし ㋕なし
¥12,100×24回	㋭なし ㋕なし

FM77AV20-2 Cコース

FM77AV20-2〔本体〕‥‥¥168,000
FMTV-154〔カラーCRTテレビ 15SP〕 ¥138,000

定価合計¥306,000➡¥223,000	
¥ 4,700×36回	㋭18000㋕なし
¥ 6,100×48回	㋭なし ㋕なし
¥ 7,700×36回	㋭なし ㋕なし
¥10,900×24回	㋭なし ㋕なし

FM77AV20-1 Dコース

FM77AV20-1〔本体〕‥‥¥138,000
FMTV152〔カラーCRT 15〕‥¥ 89,800

定価合計¥227,800➡¥174,600	
¥ 3,900×36回	㋭13000㋕なし
¥ 4,800×48回	㋭なし ㋕なし
¥ 6,000×36回	㋭なし ㋕なし
¥ 8,500×24回	㋭なし ㋕なし

今、お持ちのパソコン高額にて下取中!!くわしくはお電話で………

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

お得で安心なサービスは、やっぱり…ワールド イン アオヤマです

1 初めてのパソコンならぜひ
これからパソコンを始める方なら、ぜひ一度訪ねて下さい。最新商品からグレードアップされた中古まで、豊富な在庫の中から、経験豊かなスタッフが基本から応用まで適切なアドバイスを致します。

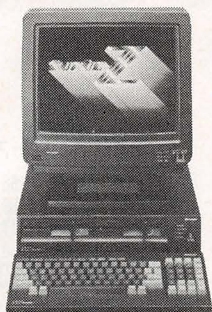
2 もちろんクレジット・クレジットカードもOK
ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。
尚、クレジットカードをお持ちの方、お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名②会員No③有効期限をご連絡下さい。

3 アフターサービスも万全
お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。専門のスタッフが適確に診断、お答え致します。

ワールド イン アオヤマ
AOYAMA WORLD IN

現金購入のお客様
電話受付注文センター 03-987-7771

現金購入の場合のお支払方法は原則として、商品との代金引換となっておりますが、お急ぎの方、日中留守がちのお客様は、銀行振込をご利用下さい。お振込のお客様には金額の多少にかかわらずブランクディスケットセットをサービスさせていただきます。●三井銀行要町支店 普5052013 ㈱ワールド イン アオヤマ



新製品 X1 turbo Z
リアルな映像と音が創造力をかきたてる。
"アートスタジオ・Turbo Z"登場。

- アナログカラーイメージボード内蔵
- 4,096色対応・ニューテロッパ機能
- 1Mバイトの5インチフロッピー2基搭載
- JIS第1/第2水準漢字ROMを標準実装
- システム・ユーザー辞書装備
- マウス標準装備

X1 turbo Z Aコース
CZ-880CB(本体)……… ¥218,000
CZ-600DB(15カラーディスプレー) ¥129,800
ブランクディスケット(5 2HD, 10枚) ¥24,000

定価合計¥371,800➡現金特価	
¥6,700×36回	ボ15000頭なし
¥8,800×24回	ボ26000頭なし
¥9,200×36回	ボなし 頭なし
¥13,100×24回	ボなし 頭なし

X1 turbo Z Bコース
CZ-880CB(本体)……… ¥218,000
CZ-600DB(15カラーディスプレー) ¥129,800
CZ-8RL1(データレコーダ)‥ ¥24,800
バックアップキット(5 2HDディスク) ¥4,800

定価合計¥377,400➡現金特価	
¥6,500×36回	ボ20000頭なし
¥9,500×24回	ボ27000頭なし
¥9,800×36回	ボなし 頭なし
¥14,000×24回	ボなし 頭なし

X1 turbo III
ターボの系譜をうけついで、さらに実力アップ。
X-1Turboシリーズ全ての特長を継承

ホビーに、マイビジネスに、幅広く威力を発揮。

- 大量のデータもラクラク処理する
  1Mバイトの5"FDDを2基搭載。
- 日本語処理を強力にパワーアップ
  JIS第2水準漢字ROM標準装備。
- JIS第2水準漢字もサポート
  充実のシステム・ユーザー辞書搭載。
- 豊富なソフトウェア資産が活用できる
  コンパチブル設計。

●ディスプレーマスクピッチ0.4㎜/デジタルサイン付
●ボディーカラーは、X-1Gと同じ、オフィースグレーとブラック

X1 turbo III Aコース
CZ-870CB(本体)……… ¥168,000
CZ-870DB(ディスプレー)… ¥109,800
ブランクディスケット(5 2HD, 10枚) ¥24,000
バックアップキット……… ¥3,400

定価合計¥305,200➡現金特価	
¥5,500×48回	ボなし 頭なし
¥7,000×36回	ボなし 頭なし
¥9,900×24回	ボなし 頭なし

X1 turbo III Bコース
CZ-870CB(本体)……… ¥168,000
CZ-870DB(ディスプレー)… ¥109,800
CZ-8PC1(24プリンター)…… ¥69,800

定価合計¥347,600➡現金特価	
¥5,200×36回	ボ20000頭なし
¥8,600×36回	ボなし 頭なし
¥12,300×24回	ボなし 頭なし

新製品 X-1Gシリーズ周辺機器

型番	商品名	標準価格	現金特価
CZ-8BV1	カラーイメージボード	¥39,800	現金特価
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥23,800	現金特価
CZ-8TM1	モデムユニット	¥29,800	現金特価
CZ-8RL1	データレコーダ	¥24,800	現金特価
CU-14G	14型カラーディスプレー	¥49,800	¥28,800
X-1用	ジョイカード	¥3,200	¥2,900
CZ-8BR1	立体映像セット	¥29,800	現金特価
X-1用	X-1turboマウス	¥13,800	¥9,800
CZ-123PF	X-1用ソフト6本セット(ディスク)	¥19,800	¥9,800

X-1Gの周辺機器は、全てのX-1シリーズに対応
上記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

X-1シリーズ システムソフト

商品名		機種名	価格	現金特価
ランゲージマスター(CP/M®)		CZ-128SF(2D・5"FD版)	¥9,800	¥9,200
turbo CP/M(漢字版)		CZ-130SF(2D・5"FD版)	¥14,800	¥13,600
ミュートピア		CZ-139SF(2D・5"FD版)	¥12,800	¥11,700
ランゲージシリーズ	FORTRAN	CZ-115LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	C	CZ-116LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	turbo LOGO(漢字版)	CZ-117SF(2D・5"FD版)	¥18,800	¥17,000
	COBOL	CZ-118LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	PROLOG	CZ-119LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	LISP	CZ-120LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	APL	CZ-126LF	¥13,800	¥12,600

X-1シリーズ NEW-BASIC

対応機種	NEW BASIC	価格	現金特価
CZ-800C・CZ-801C・CZ-802C	❶カセット版 CZ-112SF	¥7,800	¥7,200
CZ-803C・CZ-804C	❸5"FD版 CZ-124SF	¥8,800	¥8,100

新製品
限定20台即納
CZ8PC1
24ドット熱転写プリンター
CZ-8PC1…………… ¥69,800
X1シリーズケーブル付

定価合計¥69,800➡現金特価	
¥3,400×18回	ボなし 頭なし
¥4,900×12回	ボなし 頭なし

限定特別価格
MZ1P17
24ドット熱転写プリンター
MZ-1P17…………… ¥79,800
プリンターケーブル …… ¥7,500

定価合計¥86,300➡¥42,800	
¥3,900×12回	ボなし 頭なし
¥7,500×6回	ボなし 頭なし

買い替え大作戦

5月31日まで有効

下取機種	購入機種	下取差額	12回均等払い	下取機種	購入機種	下取差額	12回均等払い
X-1Gラム付(本体)	X1G30(CZ822C)	¥70,500	¥6,509	PC-8801+漢ロム	PC-8801MH	¥143,000	¥13,108
X-1Cs(本体)	X1G30(CZ822C)	¥69,000	¥6,417	PC-8801/II-30	PC-8801MH	¥107,000	¥9,809
X-1F10(本体)	X1G30(CZ822C)	¥63,000	¥5,775	PC-8801/II MR	PC-8801MH	¥74,000	¥6,784
FM-new7	X1G30(CZ822C)	¥67,000	¥6,141	X1F10(本体)	PC-8801MH	¥146,000	¥13,384
X1F10(CZ811C・CZ811D)	X1ターボIII(CZ870C・CZ870D)	¥160,000	¥14,667	X1F20(本体)	PC-8801MH	¥133,000	¥12,192
X1F20(CZ812C・CZ811D)	X1ターボIII(CZ870C・CZ870D)	¥138,000	¥12,650	PC-8801/II-30	PC-9801Vm21	¥242,000	¥22,184
X1F20(CZ812C・CZ811D)	X1ターボZ(CZ600D・CZ800C)	¥207,000	¥18,975	PC-8801/II SR-30	PC-9801Vm21	¥220,000	¥20,167
FM-new7(本体)	MZ2500(MZ2521)	¥76,000	¥6,967	PC-9801U2	PC-9801Vm21	¥220,000	¥20,167
FM-new7(本体)	FM-77AV20-2	¥104,600	¥6,589	PC-9801F2	PC-9801Vm21	¥190,000	¥17,416
PC-8001/II SR	PC-8801FH30	¥117,400	¥10,762	PC-9801M2	PC-9801Vm21	¥150,000	¥13,750
PC-8801+漢ロム	PC-8801FH30	¥112,400	¥10,304	PC-8801/II-30	PC-9801VX2	¥274,000	¥25,117
PC-8801/II-30	PC-8801FH30	¥75,000	¥6,875	PC-8801/II SR-30	PC-9801VX2	¥248,000	¥22,734
PC-8801/II SR-30	PC-8801FH30	¥53,000	¥4,859	PC-9801U2	PC-9801VX2	¥255,000	¥23,375
FM-new7	PC-8801FH30	¥118,000	¥10,817	PC-9801UV2	PC-9801VX2	¥160,000	¥14,667
X1F10(本体)	PC-8801FH30	¥115,000	¥10,542	PC-9801F2	PC-9801VX2	¥218,000	¥19,984
X1F20(本体)	PC-8801FH30	¥100,000	¥9,166	PC-9801M2	PC-9801VX2	¥183,000	¥16,775
PC-8001/II SR	PC-8801MH	¥148,000	¥13,567	PC-9801VM2	PC-9801VX2	¥122,000	¥11,184

ショールーム
■営業時間/11:00〜18:30
日・祭日/10:30〜18:00
■4月のお休み/
9日㈭・16日㈭・23日㈭・30日㈭
■5月のお休み/
7日㈭・14日㈭・21日㈭・28日㈭
電話受注センターは年中無休ですのでお気軽に御利用下さい。

クレジット御利用の場合、満18才以下のお客様では直接お申し込みは出来ません。御両親様といっしょにお申し込みをお願いいたします。

ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部 東京都豊島区東池袋1−28−6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ



THE 8801 SERIES

このチャンス！のがす手はないぞ！

新製品 驚異のプライス

PC-8801FH 新登場！



- ●8MHzのCPU μPD70008AC-8搭載
- ●JIS第1、第2水準漢字ロムを実装
- ●熟語変換可能なN88-日本語BASICを添付。

PC-8801FH Model30 A コース

最新65.536色表示可能

8801FH30〔本体〕……… ¥168,000
KD-862〔ビデオアート対応 4050/2000ディスプレー〕 ¥ 99,800
ブランクディスケット〔5'2D. 10枚〕 ¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・ ¥ 3,400

定価合計¥288,200➡現金特価	
¥ 4,600×36回	㋭15000㊖なし
¥ 5,700×48回	㋭なし ㊖なし
¥ 7,100×36回	㋭なし ㊖なし
¥ 8,500×30回	㋭なし ㊖なし

●65.536色を表示する際は、別売のビデオアートボード（PC-8801-17）とビデオアートボード対応ディスプレー（KD862）が必要です。……FHmodel30Aコース

PC-8801FH Model30 B コース

最新65.536色表示可能
ハガキ印字の出来るシートフィーダセット

8801FH30〔本体〕……… ¥168,000
KD-862〔ビデオアート対応 4050/2000ディスプレー〕 ¥ 99,800
PR406M〔24熱転写プリンター〕 ¥ 59,800
PR406M-01〔シートフィーダ〕・ ¥ 22,800
ブランクディスケット〔5'2D. 10枚〕 ¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・ ¥ 3,400

定価合計¥370,800➡現金特価	
¥ 5,800×48回	㋭10000㊖なし
¥ 6,100×36回	㋭20000㊖なし
¥ 6,300×60回	㋭なし ㊖なし
¥ 9,400×36回	㋭なし ㊖なし

PC-8801FH Model30 C コース

8801FH30〔本体〕……… ¥168,000
KD-854〔4050文字アナログ カラーディスプレー〕‥ ¥ 89,800
ブランクディスケット〔5'2D. 10枚〕 ¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・ ¥ 3,400

定価合計¥278,200➡現金特価	
¥ 4,400×60回	㋭なし ㊖なし
¥ 4,900×36回	㋭10000㊖なし
¥ 5,200×48回	㋭なし ㊖なし
¥ 6,600×36回	㋭なし ㊖なし

PC-8801FH Model30 D コース

8801FH30〔本体〕……… ¥168,000
CU14A4〔4050文字アナログ カラーディスプレー〕 ¥ 89,800
ブランクディスケット〔5'2D. 10枚〕 ¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・ ¥ 3,400

定価合計¥278,200➡現金特価	
¥ 5,100×48回	㋭なし ㊖なし
¥ 6,500×36回	㋭なし ㊖なし
¥ 7,300×24回	㋭12000㊖なし
¥ 9,200×24回	㋭なし ㊖なし

PC-8801FH Model30 E コース

8801FH30〔本体〕……… ¥168,000
CMT146L〔4050文字アナログ カラーディスプレー〕 ¥ 89,800

定価合計¥257,800➡¥174,000	
¥ 4,000×60回	㋭なし ㊖なし
¥ 4,800×48回	㋭なし ㊖なし
¥ 6,000×36回	㋭なし ㊖なし
¥ 8,600×24回	㋭なし ㊖なし

PC-8801FH Model20 K コース

8801FH20〔本体〕……… ¥138,000
CMT146L〔4050文字 カラーディスプレー〕 ¥ 89,800

定価合計¥227,800➡¥149,800	
¥ 3,500×60回	㋭なし ㊖なし
¥ 4,100×48回	㋭なし ㊖なし
¥ 5,200×36回	㋭なし ㊖なし
¥ 7,300×24回	㋭なし ㊖なし

- 新CPU採用（8MHz）による処理スピードの飛躍的な向上。
- 日本語機能・通信機能・AV機能の充実。
- 先鋭ニーズに確実に応えるPC-8801MH PC-8801FH。まさに高水準パソコン。
- 君のPC-8801シリーズからの買替えは絶対条件。

PC-8801FH・BLACK 新登場！



PC-8801FH Model30 BLACK O コース 即納10セット

最新65.536色表示可能

8801FH30〔本体〕〔ブラック〕・¥168,000
KD-862〔ビデオアート対応 4050 2000ディスプレー〕 ¥ 99,800
バックアップキット〔ディスク〕‥ ¥ 3,400

定価合計¥271,200➡現金特価	
¥ 5,700×48回	㋭なし ㊖なし
¥ 7,100×36回	㋭なし ㊖なし
¥10,100×24回	㋭なし ㊖なし
¥13,100×18回	㋭なし ㊖なし

PC-8801FH Model30 BLACK P コース 限定品 即納30台

8801FH30〔本体〕〔ブラック〕・¥168,000

定価合計¥168,000➡現金特価	
¥ 6,500×24回	㋭なし ㊖なし
¥ 4,600×36回	㋭なし ㊖なし

●ブラックはディスプレーKD862のみとなり、KD854のブラックはありません。

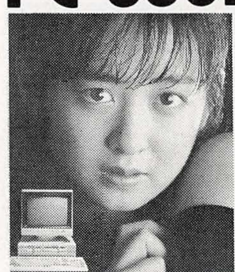
PC-8801シリーズ 周辺機器

メーカー名	型番	標準価格	現金特価	48回均等払い	36回均等払い	主な特長
NEC	PC-KD862（ディスプレー）	¥ 99,800	現金大特価	¥2,113	¥2,665	14インチ0.39アナログRGBリアルスキャンタイプ
NEC	PC-TV352（ディスプレー）	¥115,000	現金大特価	¥2,491	¥3,144	15インチ0.39アナログ デジタル TVチューナー付
NEC	PC-TV471（ディスプレー）	¥248,000	現金大特価	¥5,400	¥6,800	21インチ0.42アナログ デジタル TVチューナー付
NEC	PC-PR101TL（プリンター）	¥ 79,800	¥66,200	¥1,800	¥2,200	24'熱転写プリンター
NEC	PC-PR406M（プリンター）	¥ 59,800	現金大特価	¥1,300	¥1,700	24'熱転写プリンター
EPSON	AP-80K（PCロム・ケーブル付 24Pプリンター）	¥ 80,300	¥48,800	¥1,322	¥1,668	24'熱転写プリンター
NEC	PC-8801 SR-01	¥ 9,800	現金大特価	——	——	PC80S31用1 Fポート
NEC	PC-8801-10	¥ 28,000	現金大特価	——	——	ミュージックインターフェイス
NEC	PC-8801-11	¥ 19,800	現金大特価	——	——	サウンドボード
NEC	PC-8801-17	¥ 49,800	¥39,800	在庫入荷		ビデオアートボード
NEC	PC-8872	¥ 9,800	現金大特価	——	——	マウス

PC-8801mH、FHは定価計算になります。　ディスケット・キットは無料になります。

大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。
☎03-987-7771

PC-8801mH 新登場！



- ●最新鋭CPU搭載のハイスピード
- ●余裕ある大容量メモリが高機能の証明

PC-8801mH A コース

8801MH〔本体〕……… ¥208,000
KD-862〔ビデオアート対応 4050/2000ディスプレー〕 ¥ 99,800
ブランクディスケット〔5'2D10枚〕・¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・¥ 3,400

定価合計¥328,200➡現金特価	
¥ 5,800×36回	㋭15000㊖なし
¥ 6,600×48回	㋭なし ㊖なし
¥ 8,300×36回	㋭なし ㊖なし
¥ 9,900×30回	㋭なし ㊖なし

PC-8801mH B コース

8801MH〔本体〕……… ¥208,000
KD854〔4050文字アナログ カラーディスプレー〕… ¥ 89,800
ブランクディスケット〔5'2D. 10枚〕 ¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・¥ 3,400

定価合計¥318,200➡現金特価	
¥ 3,700×48回	㋭14000㊖なし
¥ 6,000×48回	㋭なし ㊖なし
¥ 6,000×36回	㋭10000㊖なし
¥ 7,700×36回	㋭なし ㊖なし

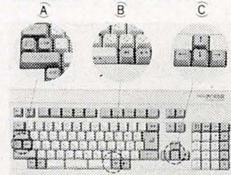
PC-8801mH C コース

8801MH〔本体〕……… ¥208,000
CMT146L〔4050文字アナログ ディスプレー〕 ¥ 89,800
バックアップキット〔ディスク〕・¥ 3,400

定価合計¥301,200➡¥204,000	
¥ 3,600×48回	㋭12000㊖なし
¥ 4,900×36回	㋭13000㊖なし
¥ 5,700×48回	㋭なし ㊖なし
¥10,100×24回	㋭なし ㊖なし

本体特価¥159,600

新たに採用された日本語対応キーボード



Ⓐ 漢字、ひらがなをまじえ、分かり易い表記にしました。
Ⓑ 変換キー、全角キー、などの追加で、日本語入力を容易にしました。
Ⓒ カーソルキーの位置を改善し、操作性を向上させました。

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池 袋 店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

4 見て、触れて、納得して下さい

ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスの一つと思っております。店内には、お客様のニーズにぴったりの新作ソフトが、ズラリ勢揃い。お客様ご自身の目でじっくりと、お選び下さい。

5 グーンとお得な下取システム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

6 うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんので御了承下さい。)

ワールド イン アオヤマ

A WORLD IN YAMA

新製品電話受付注文センター

☎03-987-7771

PC-88 VA

16ビットのパワーが描画機能・日本語機能を飛躍的に向上させた。

- ▶ハイスピードなグラフィック表示
- ▶マルチ画面、スプライト機能
- ▶簡単に楽しめるアニメーション　マウス標準装備
- ▶楽しさを大きく広げるビデオ出力
- ▶16ビットCPUをはじめ革新的なパワーを発揮
- ▶辞書ROMによる高速連文節変換を実現し、さらに充実した日本語処理機能
- ▶PC-8801シリーズとの互換性が図れる N_{88}-BASIC
- ▶PC-8801シリーズの豊富なソフトウェア、周辺機器を継承

PC-88VA Aコース

PC-88VA〔本体〕……… ¥298,000
PC-KD862〔ビデオアート対応 4050ディスプレー〕‥¥ 99,800
バックアップキット〔ディスク〕‥¥ 4,800

定価合計¥402,600➡現金特価	
¥ 7,300×60回	㋭なし 頭なし
¥ 8,700×48回	㋭なし 頭なし

PC-88VA Bコース

PC-88VA〔本体〕……… ¥298,000
バックアップキット〔ディスク〕‥¥ 4,800

定価合計¥302,800➡現金特価	
¥ 5,400×60回	㋭なし 頭なし
¥ 8,100×36回	㋭なし 頭なし

お客様相談室

03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは上記へお電話ください。(10:30～20:00)

ワールド イン アオヤマのパソコンは全商品一年間の保険付

商品が、火災、落雷、爆発、破曲損、盗難、水濡れ等のような損害を受けた場合に保険金が支払われます。

パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

PC-8801シリーズ アプリケーション インフォメーション

ソフト名	メディア	定価	現金特価	備考
カード型データベース				
日本語MY CARD Ver 2.0	5"2D	¥58,000	¥49,000	
ユーカラ CARD	5"2D	¥28,000	¥23,700	
JETカードペア	5"2D	¥26,000	¥22,100	
グラフィック／ワープロ				
ユーカラ art	5"2D/5"2HD	¥30,000	¥25,500	
SUPER 春望クリエイティブII	5"2D	¥34,800	現金大特価	
SUPER 春望クリエイティブII	5"2HD	¥37,800	現金大特価	
通信／ワープロ				
JET ターミナルペア	5"2D	¥22,000	現金大特価	
SUPER春望ネットワークII	5"2D	¥44,000	現金大特価	
SUPER春望ネットワークII	5"2HD	¥47,800	現金大特価	
ユーカラK2⁺	5"2D	¥28,000	現金大特価	

ソフト名	メディア	定価	現金特価	備考
日本語ワープロ				
Shogun	5"2D/5"2HD	¥34,800	¥29,500	PC-8801,8801 II不可
JET エキスパート	5"2D	¥33,000	現金大特価	
SUPER 春望プライマリII	5"2D	¥17,800	現金大特価	
SUPER 春望プライマリII	5"2HD	¥19,800	現金大特価	
SUPER 春望ビジネスII	5"2D	¥27,800	現金大特価	
SUPER 春望ビジネスII	5"2HD	¥29,800	現金大特価	
HuPRINT ™ 名筆88	5"2D/5"2HD	¥19,000	現金大特価	

※PC8801用アプリケーションに関しまして御不明な点などお気軽にお問い合せ下さい。

特選中古パソコン

NEC

6001シリーズ本体

PC-6001〔本体:家庭用TVに直接可能〕……… ¥ 8.000
PC-6006〔ロム、ラムカートリッヂ〕……… ¥ 4.000
PC-6001MK II〔本体:家庭用TVに直接可能〕…… ¥ 12.000
PC-6001MK II SR〔本体:RFモジューレーター付〕· ¥ 20.000
PC-6006SR〔RAMカートリッヂ〕……… ¥ 5.000
PC-6601〔本体:3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕…… ¥ 25.000
PC-6601SR〔本体:3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕… ¥ 38.000

8001シリーズ本体

PC-8001MK II〔本体〕……… ¥ 16.000
PC-8001MK II SR〔本体〕……… ¥ 18.000
PC-8001MK II SR〔本体〕〔新品〕……… ¥ 19.800
PC-DR321〔データレコーダー〕〔新品〕……… ¥ 12.800
PC-DR350〔データレコーダー〕〔新品〕……… ¥ 8.900

データレコーダ

PC-DR312〔データレコーダ〕……… ¥ 7.000
PC-DR312〔データレコーダー〕〔新品〕……… ¥ 9.500
PHC-DR II〔データレコーダー〕〔新品〕……… ¥ 9.200
PC-DR311〔データレコーダー〕……… ¥ 6.000
PC-6081〔データレコーダー〕……… ¥ 6.000
PC-6082〔データレコーダー〕……… ¥ 7.000

ディスプレー

PC-6041〔2000文字モノクロ〕……… ¥ 8.000
PC-60M43〔15色ディスプレー〕……… ¥ 18.000
PC-KD251K〔カラーディスプレー〕……… ¥ 28.000
PC-KD351〔カラーディスプレー〕……… ¥ 28.000
CZ-811D〔2000文字カラーディスプレーテレビ〕…… ¥ 39.800
CU-14GB〔2000文字カラー〕〔新品同様〕……… ¥ 28,800
CU14GE〔2000文字カラー〕……… ¥ 28,000

CU14GシリーズはNEC、Sharp、富士通 他の本体に接続できますので、8ピンRGBケーブル¥1000を合せて御使用下さい。

PC-8851〔4050文字グリーンディスプレー〕……… ¥ 20.000
PC-TV151〔2000文字パソコンテレビ〕……… ¥ 42.000
PC-TV351〔4050文字パソコンテレビ〕……… ¥ 78.000
PC-TV451〔4050文字パソコンテレビ〕〔新品同様〕· ¥132.000
PC-TV452〔4050文字パソコンテレビ〕〔新品同様〕· ¥ 95.400
PC-TV352〔4050文字パソコンテレビ〕〔新品同様〕· ¥ 84.800
CZ-850DR〔4050文字パソコンテレビ(デジタル)〕〔新品同様〕…… ¥ 59.800
PC-KD551〔4050文字ディスプレー〕……… ¥ 48.000
PC-KD551K〔4050文字ディスプレー〕……… ¥ 52.000
PC-KD852〔4050文字ディスプレー〕……… ¥ 62.000
PC-KD854〔4050文字ディスプレー〕〔展示品〕…… ¥ 60.000
PC-KD854〔4050文字ディスプレー〕……… ¥ 62.000
PC-KD862〔4050文字アナログRGB〕……… ¥ 68.000
CMT-146L〔4050文字カラーアナログデジタルRGB〕· ¥ 48.000
CMT-146L〔4050文字カラーアナログ、デジタルRGB〕〔新品同様〕 ¥ 50.000
CU14P1〔4050文字デジタルRGB〕〔新品同様〕…… ¥ 59.800
CU14A4〔4050文字アナログ、デジタルRGB〕〔新品同様〕‥ ¥大特価品
CZ811D〔2000文字デジタルディスプレーテレビ〕〔新品同様〕… ¥ 39.800
CZ870D〔4050 2000文字ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕…… ¥ 78.000

大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。

フロッピーディスク

☎03-987-7771

TF20〔5 フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕…… ¥ 38.000

ワールド イン アオヤマ テレフォンガイド

パソコンの買取り、査定、注文

03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。

※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000までお支払いさせていただきます。

●今すぐ注文はこのダイヤルへ

パソコンの下取り・買取り

03-986-6103

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

中古商品在庫センター問い合わせ

03-986-6104

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。

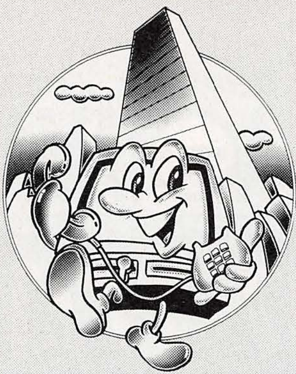
注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間
●月曜日～金曜日 10:00～23:00
●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

東武東上線
新宿
池袋
東口
山手線
上野
西武池袋線
明治通り
富士BK
FUJIKIビル
グリーン大通り
ワールドインアオヤマ
東京BK
ハンズ
首都高速5号
豊島岡女学園

東急ハンズ隣り

ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ



特選 中古パソコン

中古品驚異のプライス

中古なら代金は商品到着時に配送にお支払い下さい。 銀行振込みは不要です。

PC-8031-2W〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕…… ¥52,000
PC-80S31〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕 ¥58,000
PC-80S31K〔5"フロッピーディスク〕〔新品〕…… ¥89,800
LFD880〔8 フロッピー〕…… ¥98,000
PC-9881〔8 フロッピー〕…… ¥88,000
ティアックFD55B〔88/IIフロッピー:PC-8801/II SR・FRに接続可能〕〔新品〕 ¥27,200
PC-8201〔ハンドヘルド〕…… ¥58,000

8801シリーズ本体

PC-8801〔本体〕…… ¥28,000
PC-8801〔本体:漢字ロム付〕…… ¥36,000
PC-8801/II 10〔本体〕…… ¥43,000
PC-8801/II 30〔本体:5"ドライブ2機増設〕…… ¥74,000
PC-8801/II 30〔本体:5"ドライブ2機増設〕〔新古品〕…… ¥80,000
PC-8801/II 30〔本体:5"ドライブ2機標準装備〕…… ¥78,000
PC-8801/II SR30〔本体:5"ドライブ2機増設〕…… ¥110,000
PC-8801/II FH10〔本体〕〔新品同様〕…… ¥77,000
PC-8801/II FR20〔本体:5"ドライブ1機増設〕…… ¥92,000
PC-8801/II FR20〔本体:5"ドライブ1機標準装備〕…… ¥90,000
PC-8801/II FR30〔本体:5"ドライブ1機増設〕…… ¥108,000
PC-8801/II FR30〔本体:5"ドライブ2機標準装備〕 ¥108,000
PC-8801FH20〔本体〕…… ¥104,000
PC-8801FH30〔本体〕…… ¥128,000
上記商品は新品ではありません
PC-8801/II MR〔本体:1Mバイトドライブ2機標準装備〕…… ¥118,000
PC-8801/II MR〔本体、新品限定品〕…… ¥150,000
フロッピーディスク・ティアック-FD55BV
〔PC-8801MK II用フロッピーディスク〕〔新品〕…… ¥27,200
K-305〔両面倍密ディアルフロッピー〕…… ¥39,000

9801シリーズ本体

256K増設ラムボード〔9801用〕〔新品〕…… ¥14,500
512K増設ラムボード〔9801用〕〔新品〕…… ¥19,800
1MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔9801用〕〔新品〕…… ¥28,000
1.5MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔9801用〕〔新品〕…… ¥38,000
PC-9801E〔本体〕〔漢ロム付〕…… ¥78,000
PC-9801U2〔本体〕…… ¥125,000
PC-9801UV2〔本体〕…… ¥210,000
PC-9801UV2〔本体〕〔新古品〕…… ¥232,000
PC-9801F2〔本体:5"ドライブ2機標準装備〕…… ¥148,000
PC-9801m2〔本体:1Mバイトドライブ2機標準装備〕 ¥185,000
PC-9801VF2〔本体:5"ドライブ2機標準装備〕…… ¥188,000
PC-9801Vm2〔本体:5"ドライブ2機標準装備〕…… ¥250,000
PC-9801Vm21〔本体〕…… ¥278,000

プリンター

PC-PR401〔サーマルプリンター〕…… ¥18,000
PC-PR406M〔24 熱転写プリンター〕…… ¥現金特価
PC-6023〔カラープロッタープリンターケーブル付〕〔新品〕…… ¥14,800
PC-PR405〔24 漢字プリンター〕〔新品同様〕…… ¥29,800
PC-PR101〔24 シリアルプリンター〕…… ¥78,000
PC-PR201〔24 漢字プリンター〕…… ¥92,000
PC-PR101T〔24 熱転写プリンター〕〔新品〕…… ¥49,800
NM-9400S〔24 漢字プリンター〕〔新品〕…… ¥128,000
RP-80F/T II〔シリアルプリンター〕…… ¥28,000
RP80F/T II K〔16 漢字プリンター〕…… ¥40,000
MP80F/T〔16 ドットプリンター〕…… ¥28,000
GP-500M〔シリアルプリンター〕…… ¥19,800
GP-700M〔インクジェット式カラープリンター〕…… ¥28,000
GP-550M〔16 漢字プリンター〕…… ¥28,000
NM-9900〔24 15インチ漢字プリンター〕 新品限定品 …… ¥115,000
NM-9400〔24 漢字プリンター〕…… ¥120,000
PC-PR406〔24 熱転写漢字プリンター〕…… ¥55,000
PC-8821〔グラフィックドットプリンター〕…… ¥35,000
PC-8825〔24 熱転写プリンター〕…… ¥38,000
PC-8826〔カラープロッタープリンター〕…… ¥38,000
PC-8027〔10 ドットプリンター〕…… ¥35,000
PC-PR103〔インパックトラインドットプリンター〕…… ¥25,000
PC-PR201T〔130ケタ熱転写漢字プリンター〕…… ¥79,000
PR-201H〔24 シリアルプリンター〕…… ¥148,000
PR-201HC〔24 カラーシリアルプリンター〕〔新品同様〕…… ¥148,000
SL-80MK〔ケーブル付〕…… ¥73,000
AP-80K〔24 熱転写プリンター、ロム、ケーブル付〕…… ¥38,000
AP-80K〔24 熱転写プリンター、ロム、ケーブル付〕〔新品〕…… ¥48,800
M1024 II〔24 ドットプリンター、ケーブル付〕〔新品〕…… ¥74,800
TR-24CL〔24 カラー熱転写プリンターケーブル付〕〔新品〕…… ¥54,200
VP130K〔130ケタ24 シリアルプリンター〕…… ¥78,000
PC-6021〔シリアルプリンター〕…… ¥14,000
PC-6022〔シリアルプリンター〕…… ¥12,000
AR2400〔135ケタ 24 ドットプリンター、第2水準、ケーブル付〕〔新品〕…… ¥96,000

FUJITSU

FM-7〔本体〕…… ¥19,000
FM-NEW7〔本体〕…… ¥21,000
FM-NEW7〔本体〕〔新品同様〕…… ¥26,000
FM-77L2〔本体〕…… ¥62,000
FM-77L4〔本体〕…… ¥68,000
FM-77L4〔本体〕〔新品同様〕…… ¥79,000
FM-77D2〔本体〕…… ¥58,000
FM-77AV1〔本体〕…… ¥72,000
FM-77AV2〔本体〕…… ¥88,000
FM-77AV2〔本体〕〔新品〕…… ¥98,500
FM-77AV20-2〔本体〕〔新品同様〕…… ¥121,000
FM-77AV20-1〔本体〕〔新品内様〕…… ¥99,800
FM-77AV40〔本体〕〔新品同様〕…… ¥162,000
MB-27611〔フロッピーディスク〕…… ¥68,000
MB-27603〔シングルディスク〕…… ¥52,000
MB-27631〔3.5"ディスク〕…… ¥62,000
CU-14GB〔2000文字カラー〕〔新品同様〕…… ¥28,800
MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕…… ¥28,000
LFD550FM〔5 ディスク、1 Fケーブル付〕〔新品〕…… ¥68,500
FM-TV152〔新品同様〕…… ¥69,800
SP-800F〔セイコー社、シリアルプリンター〕…… ¥28,000
GP-500F〔セイコー社、シリアルプリンター〕…… ¥22,000
GP550F〔16 ドットプリンター〕…… ¥32,000
M1009〔シリアルプリンター〕…… ¥18,000
MB2750〔データレコーダー〕…… ¥7,200

SHARP

MZ-721〔本体〕…… ¥14,000
MZ-731〔本体〕…… ¥22,000
MZ-1500〔本体〕…… ¥24,000
MZ-2000〔Gラム付①〕…… ¥24,000
MZ-2200〔DR付〕…… ¥22,000
MZ2500V2/30〔本体〕…… ¥153,000
CU14A4〔4050、アナログデジタルRGB〕〔新品同様〕…… ¥大特価品
X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕…… ¥55,000
X-1C〔本体、ディスプレー、G内蔵〕…… ¥55,000
X-1D〔本体、ディスプレー、G内蔵〕…… ¥60,000
X-1Turbo II〔本体〕…… ¥87,000
X-1Turbo II〔ディスプレー〕…… ¥67,000
CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕…… ¥11,000
CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕〔新品〕…… ¥15,700
RFモジュレーターのみの販売は行なっておりません。本体と合せてお買い上げ下さい。
CZ-856C〔新品同様〕…… ¥94,000
CZ-855D〔新品同様〕…… ¥74,000
CZ-870C〔X-1Turbo III〕〔本体〕〔新品同様〕…… ¥119,900
CZ-870C〔X-1Turbo III〕〔本体〕…… ¥112,000
CZ-870D〔X-1Turbo III〕〔ディスプレー〕…… ¥76,000
X-1F/10〔CZ811本体〕…… ¥27,000

今月の限定お買得品

NEC 新品限定品
PC-6023〔プロッタープリンター〕…… ¥79,800
ケーブル …… ¥7,500
定価合計¥87,300➡**¥14,800**

SHARP 〈2000文字カラーディスプレー〉
CU14F1 …… ¥64,800
定価合計¥64,800➡**¥28,000**

SHARP 限定品 X1 F 10 本体
CZ-811C〔本体〕…… ¥89,800
CZ-8VC〔RFコンバーター〕…… ¥19,800
定価合計¥109,600➡**¥43,700**

SHARP 〈2000文字カラーディスプレーテレビ〉
X-1F用ディスプレーですが全てのパソコンに接続できTVとしても使用できます。
*¥1,000ケーブル必要
CZ-811D …… ¥89,800
定価合計¥89,800➡**¥39,800**

NEC PC-8001/II SR 新品
PC-8001/II SR〔本体〕…… ¥89,800
定価合計¥89,800➡**¥19,800**

Victor 〈MSXパソコン〉
HC-30〔32K、RF付〕
定価合計¥34,800➡**¥18,800**

限定品 〈MSXパソコン〉
HC-60〔32K、RF付〕
定価合計¥64,800➡**¥19,200**

SHARP 〈24'熱転写プリンター〉
MZ-1P17B …… ¥69,800
24'漢字熱転写プリンター、ケーブル付
定価合計¥86,600➡**¥42,800**

SHARP X1 F 10 本体
CZ-811C〔本体〕…… ¥89,800
定価合計¥89,800➡**¥28,000**
X-1F10を家庭用TVに接続の場合、別にCZ-8VCをお求め下さい。

SHARP 限定品 X1 turbo 10
CZ-850CR …… ¥168,000
〔本体〕〔X-1 ターボ10〕
定価合計¥168,000➡**¥29,800**

NEC PC-PR101TL
¥79,800➡**¥62,200**

NEC PC-PR101T
¥108,000➡**¥49,800**

NEC PC-TV352 新品
〈4050文字アナログテレビ〉
¥118,000➡**¥84,800**

SHARP CU14A4 新品同様
〈4050文字アナログディスプレー〉
¥89,800➡**現金大特価**

Panasonic A1 MSX2
FS-A1
定価合計¥29,800➡**¥26,000**

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

7 中古パソコンを価格だけで選んではいませんか？

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程、多岐にわたった厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりませんので安心してお使い下さい。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。中古こそ万全のメンテナンス体制を必要とするのです。私共の自信は中古価格だけではありません。

8 やったぜ会員制度

商品をお買い上げのお客様全員にアオヤマイコンクラブの会員証を差し上げます。新たに商品をお買い上げの際、ハードソフト共に会員価格にてご提供致します。

9 もしも初期不良があったら

お買い上げ当初より機種に異常がみられる場合、1週間以内にお電話下さい。お荷物をお宅までひきとりに参ります。当社にて再チェック後別商品と交換させて頂きます。

10 全商品一年間の総合保険付

ワールドインアオヤマは、東京海上火災保険と提携し、すべての製品を一年間の保険付で販売しています。商品が、火災・落雷・爆発・破曲損・盗難・水濡れ等のような損害を受けた場合には、保険金が支払われます。これは業界で唯一のもの、ぜひご利用下さい。パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれどもうっかりしてコーヒーをこぼしてしまったら…！そんなときでも大丈夫です。

パソコン保険導入のため、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。



X-1F/10〔CZ-811本体〕〔新品〕	¥ 28,000
X-1F〔CZ811ディスプレー〕	¥ 39,800
X-1F/20〔CZ812本体〕	¥ 59,000
CZ-801C〔X-1C本体〕	¥ 22,000
CZ-800C〔本体、Gラム付〕	¥ 20,000
CZ-803C〔本体〕	¥ 23,000
CZ-802C〔X-1D本体〕	¥ 35,000
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕	¥ 53,500
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕〔新品〕	¥ 55,200
CZ850C〔X-1ターボ10本体〕〔新品〕	¥ 29,800
CZ-820C〔X-1GModel 10 本体〕	¥ 48,000
CZ-822C〔X-1G Model 30 本体〕	¥ 大特価品
CZ-822C〔X-1G Model30本体〕〔新品〕	¥ 大特価品
CZ-8KR〔漢字ロム〕〔新品〕	¥ 15,900
CZ-850DR〔X-1ターボディスプレー〕〔新品〕	¥ 59,800
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕	¥ 18,000
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕〔新品〕	¥ 大特価品
CZ-80PK	¥ 35,000
CZ-8PP2〔プリンター〕〔新品〕	¥ 12,000
CZ-8PC1〔24'熱転写プリンター〕	¥ 49,500
MZ-1P14〔MZ対応シリアルプリンター〕	¥ 28,000
MZ-1P17〔24'熱転写漢字プリンター〕	¥ 39,800
MZ-1P17〔24'熱転写漢字プリンター、ケーブル付〕〔新品〕	¥ 42,800
CZ-811DR〔2000文字カラー〕	¥ 39,800
CZ-300F〔3'フロッピーディスク〕	¥ 28,000
PC-1246〔ポケコン〕	¥ 7,000
PC-1246〔ポケコン〕〔新品〕	¥ 8,800
PC-1248〔ポケコン〕〔新品〕	¥ 7,900
PC-1360〔ポケコン〕〔新品〕	¥ 23,000
PC-1360K〔ポケコン〕〔新品〕	¥ 29,000
PC-1500〔ポケコン〕	¥ 18,000
PC-1501〔ポケコン〕〔新品〕	¥ 28,200
PC-1600K〔新品〕	¥ 55,000
X-1F/10〔CZ-811本体〕〔新品同様〕	¥ 28,000
CZ-123PF〔X-1用6本入ソフト〕〔新品〕	¥ 9,800

EPSON・日立・SONY

SC-3000〔本体〕	¥ 9,800
SC-3000H〔本体〕	¥ 12,800
HC-20〔ハンドヘルド、DR付〕	¥ 48,000
FP-80〔プリンター〕	¥ 28,000
TF-20〔フロッピーディスク〕	¥ 38,000

LFD550〔フロッピーディスク〕	¥ 39,000
FT80〔80ケタドットプリンター〕	¥ 28,000
MP80〔80ケタドットプリンター〕	¥ 28,000
AP80K〔80ケタ熱転写プリンター〕	¥ 43,000
AR2400〔130ケタ、24'シリアルプリンター〕〔新品同様〕〔ロム＋ケーブル＋第2水準ロム付〕	¥ 96,000
G-10Xf II〔シリアルプリンター〕	¥ 18,000

MSX

HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔新品同様〕	¥122,000
HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔展示品〕	¥115,000
HC-90〔128Kドライブ1基付〕〔新品同様〕	¥ 99,800
PB-1000〔ポケコン〕〔新品同様〕	¥ 31,000
FA-7〔I/F BOX〕〔新品同様〕	¥ 13,000
CF1200〔ナショナル、RF、16K〕	¥ 12,000
CF2700〔ナショナル、RF、32K〕	¥ 15,000
CF3000〔ナショナル、RF、64K〕	¥ 25,000
FS-P500〔MSX用プリンター〕〔新品同様〕	¥ 41,500
FS-FD353〔MSX用3.5 ディスクユニット〕〔新品同様〕〈接続用I/F・ケーブルはお電話にてご相談下さい〉	¥ 36,900
HC-30〔ビクター、RF、32K〕〔新品〕	¥ 18,800
HC-60〔ビクター、RF、32K〕〔新品〕	¥ 19,200
HC-80〔ビクター、MSX2〕〔新品〕	¥ 24,200
HC-30〔ビクター、RF、32K〕	¥ 15,000
HB-55〔SONY、RF、16K〕	¥ 12,000
HB-101〔SONY、RF、16K〕	¥ 12,000
HB-201〔SONY、RF、16K〕	¥ 15,000
ML-F120〔RF、32K〕	¥ 18,000
PHC-33〔サンヨー、RF、DR、64K〕	¥ 24,000
FM-X〔RF、16K〕	¥ 9,800
MX-10〔カシオ、RF、16K〕	¥ 9,800
MBH21〔日立32KRF〕	¥ 15,000
V-10〔キャノン、RF、16K〕	¥ 13,000
V-20〔キャノン、RF、64K〕	¥ 15,000
HX-10D〔東芝、RF、16K〕	¥ 12,000
HX-21〔東芝、RF、64K〕	¥ 19,800
YIS303〔ヤマハ、RF、16K〕	¥ 12,000
FS-A1〔ナショナルMSX2 128K〕	¥ 24,200
FS-A1〔ナショナルMSX2 128K〕〔新品同様品〕	¥ 25,000
HB-F1〔Sony MSX2〕〔新品同様〕	¥ 28,900
H-50〔日立 MSX〕〔新品同様〕	¥ 19,800
★MSX16K拡張カートリッヂ	¥ 6,200

お客様相談室
03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期（納期）や、メンテナンス、その他のお問合せは上記へお電話ください。（10:30～20:00）

ワールド イン アオヤマのパソコンは全商品一年間の保険付

商品が、火災、落雷、爆発、破曲損、盗難、水濡れ等のような損害を受けた場合に保険金が支払われます。

パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

ワールド イン アオヤマ テレフォンガイド

パソコンの買取り、査定、注文
03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。

※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。

●今すぐ注文はこのダイヤルへ

パソコンの下取り・買取り
03-986-6103

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

中古商品在庫センター問い合わせ
03-986-6104

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。

注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間 ●月曜日～金曜日 10:00～23:00 ●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

1 ●商品を決めたら● まずお電話下さい

これは？と思ったら…どんどんお電話下さい！

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ？ これは？ といったご質問にも親切にお答え致します。

2 お支払方法

❶うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。（離島の方は代引できませんのでご了承下さい。）

❷もちろんクレジットで！クレジットカードもOK！

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。右のクレジットカードをお持ちの方。お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。

カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。



3 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー　〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋1－28－6　〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ



身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

6000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	T/B	3,000	2,760
ギャラクシアン	T/B	3,000	2,760
ディグダグ	T/B	3,500	3,260
キャスル・エクセレント	T/B	4,800	4,440
グロブダー	T/B	3,800	3,540
エキサイト4人麻雀	T/B	4,000	3,700
タイニーゼビウスマーク2	T/B	3,500	3,250
ボスコニアン	T/B	3,800	3,540
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
ザ・キャッスル1	T/B	3,800	3,520
トリトーン	T/B	4,800	4,440
アスピック	T/B	4,800	4,440
はーりぃふぉっくす雪の魔王	T/B	4,200	3,890
信長の野望	T/B	4,500	4,180
慶子ちゃんの秘密	T/B	3,800	3,520
青い宇宙の冒険	T/B	4,800	4,440
アメリカントラック	T/B	4,500	4,180
モールモール60SR	T/B	3,800	3,520
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,800	3,520
ザ・ブラックオニキス	T/B	5,800	5,400
タイムトンネル	T/B	4,800	4,440
スペースハリアー	T/B	4,100	3,800
リザート	T/B	4,800	4,440
飛車	T/B	4,200	3,890
暗黒星雲	T/B	4,800	4,440
テラ4001	T/B	4,800	4,440
エキサイト4人麻雀	3FD	6,800	6,330
はーりぃふぉっくすSR	3FD	7,800	7,250
スペースハリアー	3FD	6,200	5,770
マッピー	3FD	6,200	5,770
グロブダー	3FD	6,000	5,580
タイニゼビウスマーク2	3FD	5,800	5,400
ボスコニアン	3FD	6,000	5,580
トリトーン	3FD	6,800	6,330
信長の野望66	3FD	6,800	6,330
信長の野望66SR	3FD	6,800	6,330
サンダーボール	3FD	5,800	5,400
テラ4001	3FD	6,800	6,330
アメリカントラック	3FD	6,800	6,330
ハイドライド	3FD	6,800	6,330
ハイドライド66SR	3FD	6,800	6,330
モールモール	3FD	5,800	5,400
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
アルバトロス	3FD	8,800	8,190

8000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	T/B	3,500	3,250
パックマンSR	T/B	3,500	3,250
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,250
ディグダグ	T/B	3,000	2,790
ディグダグSR	T/B	3,800	3,530
マッピーSR	T/B	3,800	3,530
グロブダーSR	T/B	3,800	3,530
ゼビウスSR	T/B	4,300	4,000
ハンバーガーSR	T/B	4,000	3,720
デーモンクリスタルSR	T/B	4,000	3,720
ホットドックSR	T/B	4,800	4,470
Uボート	T/B	3,800	3,530
ミッドウェイ	T/B	3,800	3,530
信長の野望	T/B	4,500	4,180
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,470
ザ・コックピットSR	T/B	4,800	4,470
プロレススペシャル	T/B	4,800	4,470
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,340
走れスカイライン	T/B	3,800	3,530
ロードランナー	T/B	4,800	4,470
タイムトンネル	T/B	4,300	3,980
野球狂	T/B	4,000	3,720
フリッキー	T/B	4,800	4,470
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,470
ザクサス	T/B	3,800	3,530
バックランドSR	T/B	4,800	4,470
ザ・ブラックオニキスSR	T/B	5,800	5,390
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望SR	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
ザナドウSR	5FD	7,800	7,260
バックランドSR	5FD	6,800	6,330
始皇帝SR	5FD	6,800	6,330

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
敵は海賊・海賊版	5FD	7,800	7,260
戦国大名	5FD	6,800	6,330
ヴィーナス・ファイヤー	5FD	7,800	7,260
デーモンクリスタル	5FD	6,200	5,770
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,400
ディスクアスキーSFゲーム	5FD	6,800	6,330
ナイザー	5FD	6,200	5,770
ストレンジャー	5FD	7,800	7,260
ブレインズ	5FD	7,800	7,260
七人のサムライ	5FD	6,800	6,330
南海の標的	5FD	6,800	6,330
発汗惑星	5FD	5,800	5,400
アメリカントラック	5FD	6,800	6,330
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,960
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
スター・シンフォニー	5FD	7,800	7,260
タなぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
ディ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
ザ・将棋塾	5FD	6,800	6,330
デゥリング	5FD	7,800	7,260
ポインX占領作戦	5FD	6,800	6,330
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
モールモール2	5FD	5,800	5,400
S・F・3・D	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
トリビアQ	5FD	6,800	6,330
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
ナイルの涙	5FD	6,800	6,330
扉を開けて	5FD	7,800	7,260
未来	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
メルヘンベール I	5FD	7,900	7,350
クラックス	5FD	4,800	4,440
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
トリトーン2	5FD	7,800	7,260
ウィザードリィ1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
棋聖	5FD	7,800	7,260
ローグ	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
賢者の遺言	5FD	7,800	7,260
ホバー・アタック	5FD	5,800	5,370
レフティマウス	5FD	6,800	6,330
うってぃ・ぽこ	5FD	6,800	6,330
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
レリクス	5FD	7,200	6,700
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
クリスタル・プリズン	5FD	7,500	6,980
アーコン	5FD	7,800	7,260
SHOGI88(将棋)	5FD	6,800	6,330
碁遊技	5FD	6,800	6,330
ブラスティー	5FD	7,900	7,350
アルファー	5FD	5,900	5,490
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
ファンタジー1	5FD	9,800	9,120
トリトーン	5FD	6,800	6,330
スパイバススパイ	5FD	6,800	6,330
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
メイドウム	5FD	6,800	6,330
ミスターバンプ	5FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	5FD	6,800	6,330
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
マーベラス	5FD	6,800	6,330
ゴルコス	5FD	7,800	7,260
タイムトンネル	5FD	5,800	5,400
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
1000年王国	5FD	6,800	6,330
ザイロス	5FD	6,800	6,330
ギャルッぽクラブ	5FD	6,800	6,330
三国志	5FD	14,800	13,770
抄本三国志	5FD	8,800	8,100
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
はーりぃふぉっくす雪の魔王	5FD	7,800	7,260
グーニーズ	5FD	6,800	6,330
グラディウス	5FD	6,800	6,330
パットン第三軍	5FD	6,800	6,330
リグラス	5FD	6,800	6,330
信長の野望	5FD	6,800	6,330
タイムエンパイヤー	5FD	7,800	7,260
蒼き狼と白い牝鹿	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
ヒランヤの謎	5FD	6,800	6,330
シーナ	5FD	6,800	6,330
アクレス	5FD	7,800	7,260
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
リ・バース	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
オペレーショングレネード	5FD	6,800	6,330
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
スーパーピットフォール	5FD	5,800	5,400
バックトゥザフューチャー	5FD	6,800	6,330
ルナボール	5FD	5,800	5,400
ピンボールランド	5FD	4,800	4,440
パターン・エディ88	5FD	7,000	6,510
ザ・競馬	5FD	8,800	8,190
詰碁120	5FD	8,000	7,440
ラストウォー	5FD	6,500	6,050
青い宇宙の冒険	5FD	5,800	5,400
キャッスルエクセレント	5FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	5FD	7,800	7,260
始皇帝	5FD	6,800	6,330
ホットドッグ	5FD	6,800	6,330
ゼビウス	5FD	6,800	6,330
ザース	5FD	5,800	5,400
アリオン	5FD	7,800	7,260
アークスロード	5FD	7,800	7,260
ディーサイト	5FD	6,800	6,330
オホーツクに消ゆ	5FD	6,800	6,330
ザ・ブラックオニキス	5FD	7,800	7,260
ファイヤー・クリスタル	5FD	7,800	7,260
メーベル・マンション	5FD	6,800	6,330
スカイスクレーパー	5FD	6,800	6,330
コナン	5FD	6,800	6,330
テグザー	5FD	6,800	6,330
エプシロン3	5FD	7,300	6,790
アーコン	5FD	7,800	7,260
ザイオン	5FD	6,800	6,330
ロットロット	5FD	6,800	6,330
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
★レモネード	5FD	3,800	3,600
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★美少女写真館スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★ソープランド・ストーリー	5FD	6,800	6,330
★クリスチーヌ	5FD	5,800	5,400
★女子大生交際図巻	5FD	8,800	8,190
★聖女パニック	5FD	4,800	4,500
★聖女伝説	5FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★ファイブ・スィート・ドリーム	5FD	7,800	7,260
★㊙課外授業編	5FD	3,000	3,000
★プラトニックラブ	5FD	6,800	6,330
★ラブメイト	5FD	4,800	4,500
★マリコの部屋	5FD	4,800	4,500
★さゆり	5FD	4,800	4,500
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★シンデレラペルデュ	5FD	6,800	6,330
★ザ・ピーピング	5FD	4,800	4,500
★全国ナンパ修行京都	5FD	4,800	4,500
★ネギ麻雀	5FD	6,800	6,330
★ファイナルロリーター	5FD	6,800	6,330
★ロリーター姫の伝説	5FD	5,800	5,400
★ロリーター姫の絵日記	5FD	5,800	5,400
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★ヘルパー占い	5FD	8,000	7,440
★がんばれ美樹ちゃん	5FD	1,500	1,500
★フェアリーズレジデンス	5FD	7,800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
★オメガ2号	5FD	3,800	3,600
★マカダム	5FD	6,800	6,330
★真夜中のラブコール	5FD	5,000	4,650
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★ゼーター第3号	5FD	3,800	3,540

8800SRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ウォームWOOM SR	5FD	6,800	6,330
スーパーマリオブラザーズSR	5FD	6,800	6,330
三国志SR	5FD	14,800	13,770
ヴァクソルSR	5FD	7,800	7,260
ディーヴァSR	5FD	7,800	7,260
ロマンシアSR	5FD	6,800	6,330
ザナドウSR	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2SR	5FD	5,800	5,400
ヴァリスSR	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーンSR	5FD	6,800	6,330
アルバトロスSR	5FD	8,800	8,190
九玉伝SR	5FD	7,800	7,260
コムサイトSR	5FD	6,800	6,330
未来SR	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅SR	5FD	7,900	7,350
ライレーンSR	5FD	7,800	7,260
カーマインSR	5FD	7,800	7,260
アルゴーSR	5FD	7,500	6,980
舞朧魔SR	5FD	6,800	6,330
シルフィードSR	5FD	6,800	6,330
大戦略88 SR	5FD	7,800	7,260
ディーヴァSR	5FD	7,800	7,260
AIR SR	5FD	7,800	7,260
バビロンSR	5FD	7,800	7,260
ウィバーンSR	5FD	6,800	6,330
アルバトロス拡張ワールド	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張エキスパート	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張ビジュアル	5FD	4,500	4,170
ラプラスの魔 SR	5FD	7,800	7,260
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
ロスト・パワーSR	5FD	7,800	7,260
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
ザ・コックピットMR FIR	5FD	5,800	5,400
ラミア1999 SR	5FD	7,800	7,260
ジャイロダインSR	5FD	6,800	6,330
スーパーピットフォールSR	5FD	5,800	5,400
イミテーション・シティーSR	5FD	7,800	7,260
ジーザスSR	5FD	7,800	7,260
グイン・サーガーSR	5FD	7,800	7,260
魔界復活SR	5FD	7,800	7,260
ムーンチャイルドSR	5FD	7,800	7,260
バックトゥザ・フューチャーSR	5FD	4,800	4,440
ウインターゲームSR	5FD	6,800	6,330
★ショッキング・クロスワード	5FD	7,800	7,260

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	T/B	3,500	3,250
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,250
ディグダグ	T/B	3,500	3,250
マッピー	T/B	3,800	3,520
ギャラガ	T/B	3,800	3,520
ラリーX	T/B	3,500	3,250
オペレーション・グレネード	T/B	4,800	4,440
Uボート	T/B	3,800	3,520
ミッドウェイ	T/B	3,800	3,520
ナイザー	T/B	4,100	3,800
バトルシティー	T/B	4,100	3,800
ハイドライド2	T/B	4,800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
ワールド・ゴルフ	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ウィングマン2	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
トリトーン	T/B	4,800	4,440
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
カリオストロの城	T/B	4,800	4,440
リグラス	T/B	4,800	4,440
ディサイド2	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
F15-イーグル	T/B	3,500	3,250
走れスカイライン	T/B	3,800	3,520
ラグランジェL-2	T/B	4,800	4,440
棋太平	T/B	4,500	4,170
ビクトリアス・ナイン	T/B	4,500	4,170
エレベーターアクション	T/B	4,500	4,170
パターンエディター	T/B	4,000	3,700
グラフィックエディター	T/B	4,000	3,700
フェアリーズ・レジデンス	T/B	4,500	4,170
A列車で行こう	T/B	6,800	6,330
プロレススペシャル	T/B	4,800	4,440
フリッキー	T/B	4,800	4,440
天使たちの午後	T/B	4,800	4,440
エリカ	T/B	4,800	4,440
ファイブ・スィート・ドリーム	T/B	4,500	4,170
リザート	T/B	4,800	4,440
ドラゴンスレーヤー	T/B	4,800	4,440
ザイオン	T/B	5,800	5,400
7万光年セット	T/B	7,800	7,260
モールモール2	T/B	4,800	4,440
スーパーシンセ	T/B	5,800	5,400
囲碁百科	T/B	6,800	6,330
モンスター	T/B	4,800	4,440
ミルキーウェイ	T/B	4,800	4,440
ホットドック	T/B	4,800	4,440
サンダーボール	T/B	4,800	4,440
7万光年	T/B	4,800	4,440
発汗惑星	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
青い宇宙の冒険	T/B	4,200	3,910
麻雀狂・将棋狂	T/B	5,800	5,400
ワイヤード2	T/B	5,000	4,650
アメリカン・トラック	T/B	4,500	4,170
蒼き狼と白い牝鹿	T/B	4,800	4,440
★㊙課外授業編	T/B	3,000	3,000
ゼビウスJOY FDセット	5FD	9,300	8,650
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
タなぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
モールモール2	5FD	5,800	5,400
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
三国志	5FD	14,800	13,770
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
ディ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
カリグラフ	5FD	10,000	9,300
S・F・3D	5FD	6,800	6,330
メルヘンヴェールI	5FD	7,900	7,350
1942	5FD	6,800	6,330
イミテーション・シティー	5FD	7,800	7,260
ムーンチャイルド	5FD	7,800	7,260
スターエージェント	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
サイダーユング編	5FD	7,800	7,260
7万光年セット	5FD	9,800	9,120
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7,500	6,980
レリクス	5FD	7,200	6,700
ライレーン	5FD	7,800	7,260
アーコン	5FD	7,800	7,260
アルファ	5FD	5,900	5,490
リ・バース	5FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
ファンタジー1	5FD	9,800	9,120
トリトーン	5FD	6,800	6,330
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
リグラス	5FD	6,800	6,330
プリンセス・クエスト	5FD	6,800	6,330
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
ディーサイド2	5FD	6,800	6,330
ラグランジュL-2	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
F15-イーグル	5FD	5,800	5,400
グリード	5FD	6,800	6,330
棋太平	5FD	6,500	6,050
ザ・キングサーモン	5FD	7,800	7,260
ミュージアム3		9,800	9,120
エレベーターアクション	5FD	6,800	6,330
グラフィック・エディター	5FD	7,000	6,510
プラネタリウムパートII	5FD	7,300	7,260
ラスト・ウォー	5FD	6,500	6,050
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
★ソープランド・ストーリー	5FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★レモネード	5FD	3,800	3,600
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★ゼーター第3号	5FD	3,800	3,600
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★ヘルパー 占い	5FD	8,000	7,440
★がんばれ美樹ちゃん	5FD	1,500	1,500
★フェアリーズ・レジデンス	5FD	7,800	7,260
★美少女写真館スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
★オメガ第1号	5FD	3,800	3,600
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★ファイナル・ロリーター	5FD	6,800	6,330
三国志	3FD	14,800	13,770
イミテーション・シティー	3FD	7,800	7,260
太陽の神殿	3FD	7,800	7,260
ディグダグAV専	3FD	6,000	5,580
ティップ・トップ	3FD	5,800	5,400
ギャラガ	3FD	6,000	5,580
グリード	3FD	6,800	6,330
ゼビウスJOY FDセット	3FD	9,300	8,650
ナイザー	3FD	6,200	5,770
バトルシティー	3FD	6,200	5,770
ドルアーガの塔	3FD	6,000	5,580
ディーヴァAV専	3FD	7,800	7,260
ハイドライド2	3FD	6,800	6,330
レ・イ・ド・ッ・ク	3FD	6,800	6,330
北斗の拳	3FD	6,800	6,330
ワールド・ゴルフ	3FD	5,800	5,400
地球戦士ライザー	3FD	6,400	5,960
ウィングマン2	3FD	6,800	6,330
ザナドウ	3FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	3FD	5,800	5,400
ヴァリス	3FD	7,800	7,260
アルバトロス	3FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	3FD	7,800	7,260
タなぎのホライゾン	3FD	6,800	6,330
ディ・ドリーム	3FD	7,800	7,260
ラプラスの魔	3FD	7,800	7,260
ポイントX占領作戦	3FD	6,800	6,330
カリグラフ	3FD	10,000	9,300
モールモール2	3FD	5,800	5,400
S・F・3・D	3FD	6,800	6,330
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
覇邪の封印	3FD	8,800	8,190
囲碁百科	3FD	8,800	8,190
ミュージアム2	3FD	8,800	8,190
ミュージアム2AV専	3FD	8,000	7,440
九玉伝AV専	3FD	7,800	7,260
ボルトオンAV専	3FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール I	3FD	7,900	7,350
めぞん一刻	3FD	6,800	6,330
アムノークAV専	3FD	6,800	6,330
1942	3FD	6,800	6,330
ザ・キングサーモン	3FD	7,800	7,260
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
スターエージェント	3FD	6,800	6,330
ウィザードリィ1	3FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	3FD	9,800	9,120
サイダーユング編	3FD	7,800	7,260
7万光年セット	3FD	9,800	9,120
トップル・ジップ	3FD	6,800	6,330
クリスタル・プリズン	3FD	7,500	6,980
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,900
レリクス	3FD	7,200	6,700
ライレーン	3FD	7,800	7,260
アーコン	3FD	7,800	7,260
アルファー	3FD	5,900	5,490
ミュージアム3	3FD	9,800	9,120
アスピックAV専	3FD	6,800	6,330
夢幻の心臓2	3FD	7,800	7,260
ファンタジー1	3FD	9,800	9,120
ディープ・フォーレストAV専	3FD	7,800	7,260
トリトーン	3FD	6,800	6,330
魔界復活AV専	3FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,260
デス・フォースAV専	3FD	7,800	7,260
カリオストロの城	3FD	7,800	7,260
ウィバーン	3FD	6,800	6,330
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
キングサーモン	3FD	7,800	7,260
プリンセス・クエスト	3FD	6,800	6,330
スーパーランボー	3FD	6,800	6,330
ロストパワーAV専	3FD	7,800	7,260
ファイヤー・ボールV専	3FD	5,800	5,400
ディー・サイド2	3FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,400
F15-イーグル	3FD	5,800	5,400
リ・バース	3FD	7,800	7,260
棋太平	3FD	6,500	6,050
シティー・ファイト	3FD	6,800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	3FD	6,800	6,330
ヒランヤの謎	3FD	6,800	6,330
パターン・エディター	3FD	7,000	6,510
ラストウォー	3FD	6,500	6,050
青い宇宙の冒険	3FD	5,800	5,400
フリッキー	3FD	6,800	6,330
プロレス・スペシャル	3FD	6,800	6,330
ゴルコス	3FD	7,800	7,260
マーベラスAV専	3FD	6,800	6,330
信長の野望	3FD	6,800	6,330
ダビンチ	3FD	6,800	6,330
★ヘルパー占い	3FD	8,000	7,440
★がんばれ美樹ちゃん	3FD	1,800	1,800
★フェアリーズ・レジデンス	3FD	7,800	7,260
★レモネード	3FD	4,800	4,550
★ラスヴェガス	3FD	7,800	7,260
★クリスチーヌ	3FD	5,800	5,400
★くりぃむレモン	3FD	6,800	6,330
★ゼーター第3号	3FD	4,800	4,480
★ショッキングクロスワードAV専	3FD	7,800	7,260
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330

SOFT ARDEN

★ファイブ・スィート・ドリーム	3FD	7,800	7,260
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	3FD	3,000	3,000
★ソープランド・ストーリー	3FD	6,800	6,330
★美少女写真館スタジオ	3FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★慶子ちゃんの秘密	3FD	4,800	4,440
★オメガ2号	3FD	4,800	4,500
★美しき獲物たち	3FD	4,000	4,000
★㊙課外授業編	3FD	4,000	4,000
★エリカ	3FD	6,800	6,330

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
アスピック	T/B	5,800	5,400
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,250
ディグダグ	T/B	3,500	3,250
マッピー	T/B	3,800	3,520
ギャラガ	T/B	3,800	3,520
ラリーX	T/B	3,800	3,520
クロブダー	T/B	3,800	3,520
ゼビウスJOY, CTセット	T/B	5,900	5,490
ドルアーガの塔	T/B	3,800	3,520
バトルシティー	T/B	3,800	3,520
ハンバーガー	T/B	3,800	3,520
バーニンラバー	T/B	3,800	3,520
デーモンクリスタル	T/B	4,000	3,700
ゼノン	T/B	3,800	3,520
ガンマー5	T/B	4,300	3,980
ボスコニアン	T/B	4,100	3,800
ポピンズ	T/B	4,100	3,800
ハイドライド2	T/B	4,800	4,440
ワールドゴルフ	T/B	4,800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
北斗の拳	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ウィングマン2	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
ぱってんタヌキの大冒険	T/B	4,800	4,440
聖女伝説	T/B	4,800	4,440
トリトーン	T/B	4,800	4,440
スパイバススパイ	T/B	4,800	4,440
ミスターパンプ	T/B	4,800	4,440
トップル・ジップ	T/B	4,800	4,440
ファイナルゾーン	T/B	4,800	4,440
シャッタード・フューチャー	T/B	4,800	4,440
リグラス	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
スーパー・ランボー	T/B	5,800	5,400
ディーサイド2	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
ラグランジュL-2	T/B	4,800	4,440
棋太平	T/B	4,500	4,170
エレベーターアクション	T/B	4,500	4,170
ピクトリアス・ナイン	T/B	4,500	4,170
青い宇宙の冒険	T/B	4,800	4,440
ソフィア	T/B	4,100	3,800
ナイザー	T/B	4,100	3,800
オペレーション・グレネード	T/B	4,800	4,440
ブレイン・ブレーカー	T/B	3,800	3,520
ロボレス2001	T/B	4,800	4,440
ザナドウ	T/B	6,800	6,330
脱獄ジェイルブレイク	T/B	4,000	4,700
モールモール2	T/B	4,800	4,440
エリカ	T/B	4,800	4,440
★聖女はにっく	T/B	4,300	4,100
★天使たちの午後	T/B	4,800	4,440
★フェアリーズ・レジデンス	T/B	4,500	4,170
★ファイブ・スィート・ドリーム	T/B	4,500	4,170
★秘課外授業編	T/B	3,000	3,000
★口説き方教えます	T/B	6,800	6,330
三国志T専	5FD	14,800	13,770
グラディウス	5FD	6,800	6,330
ファンタジー	5FD	9,800	9,120
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
イミテーション・シティー	5FD	7,800	7,260
ソフィア	5FD	6,200	5,770
ゼビウスJOY, FDセット	5FD	7,500	6,980
ドルアーガの塔	5FD	6,000	5,580
ナイザー	5FD	6,200	5,770
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
ファンタジー1	5FD	9,800	9,120
九玉伝	5FD	7,800	7,260
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
レリクス	5FD	7,200	6,700
アルファー	5FD	5,900	5,490
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
トリトーン	5FD	6,800	6,330
冒険浪漫T専	5FD	6,800	6,330
魔界復活T専	5FD	7,800	7,260
ボスコニアン	5FD	6,200	5,770
ポピンズ	5FD	6,200	5,770
ディーヴァ	5FD	7,800	7,260
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,400
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,990
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
ロマンシア	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーン	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
ミスター・パンプ	5FD	6,800	6,330
メイドウム	5FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀T専	5FD	6,800	6,330
はーりぃふぉっくす雪の魔王	5FD	7,800	7,260
グーニーズ	5FD	6,800	6,330
ウィバーン	5FD	6,800	6,330
A列車で行こうT専	5FD	7,800	7,260
賢者の遺言	5FD	7,800	7,260
未来	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
メルヘンヴェールI	5FD	7,900	7,350
スーパーマリオブラザース	5FD	6,800	6,330
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
脱獄ジェイルブレイク	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
ローグ	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
カリオストロの城T専	5FD	7,800	7,260
うっでぃ・ぽこ	5FD	6,800	6,330
ナイルの涙	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
エルスリード	5FD	7,200	6,700
シャッタード・フューチャー	5FD	6,800	6,330
ペガサス	5FD	6,800	6,330
モールモール2	5FD	5,800	5,400
S・F・3・D	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
リグラス	5FD	6,800	6,330
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
蒼き狼と白い牝鹿	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
ロスト・パワー	5FD	7,800	7,260
ディーサイド2	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
リ・バース	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
ピクトリアス・ナインT専	5FD	7,800	7,260
オペレーショングレネード	5FD	6,800	6,330
シティー・ファイト	5FD	6,800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	5FD	6,800	6,330
青い宇宙の冒険	5FD	5,800	5,400
ラストウォー	5FD	6,500	6,050
フリッキー	5FD	6,800	6,330
プロレススペシャル	5FD	6,800	6,330
プラスティー	5FD	7,900	7,350
テクザー	5FD	6,800	6,330
ゴルコス	5FD	7,800	7,260
リヴィヴァー	5FD	6,800	6,330
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6.330
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
アルバトロス拡張ワールド	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張エキスパート	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張ビジュアル	5FD	4,500	4,170
★聖女はにっく	5FD	4,800	4,500
★ルナンティ殺人事件	5FD	5,800	5,400
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★フェアリーズ・レジデンス	5FD	7,800	7,260
★ファイブ・スィート・ドリーム	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★ゼーター第3号	5FD	3,800	3,800
★聖女伝説	5FD	6,800	6,330
★マカダム	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★がんばれ美樹ちゃん	5FD	1,500	1,500
★美少女写真館スタジオ	3FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★レモネード	5FD	3,800	3,600
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260

MZ-1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
マッピー	QD	4,300	3,980
ギャラガ	QD	4,500	4,170
ラリーX	QD	4,500	4,170
クロブダー	QD	4,500	4,170
ドルアーガの塔	QD	4,500	4,170
バトルシティー	QD	4,500	4,170
ハンバーガー	QD	4,300	3,980
バーニンラバー	QD	4,300	3,980
デーモンクリスタル	QD	4,500	4,170
ナイザー	QD	4,800	4,440
ポピンズ	QD	4,800	4,440
ぱってんタヌキの大冒険	QD	4,800	4,440
信長の野望	QD	5,800	5,400
ザ・コックピット	QD	5,800	5,400
迷宮への扉	QD	4,800	4,440
惑星メフィウス	QD	4,800	4,440
サンダーフォース	QD	4,800	4,440
デゼニランド	QD	5,000	4,650
将棋名人	QD	4,800	4,440
麻雀狂	QD	4,800	4,440
ソフィア	QD	4,800	4,440
フラッピー	QD	4,800	4,440
ディグダグ	QD	4,300	3,980
バルーンファイト	QD	5,800	5,400
3Dゴルフシュミレーション	QD	4,000	3,700
マジックファクトリー	QD	5,800	5,400
ウォーリー	QD	4,800	4,440
ロードランナー	QD	5,200	4,810
エキサイト4人麻雀	QD	4,800	4,440
パックマン	QD	4,300	3,980
チャンピオン・ロードランナー	QD	5,000	4,650

MZ-2500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	3FD	6,500	6,050
マッピー	3FD	6,500	6,050
ギャラガ	3FD	6,500	6,050
ゼビウス	3FD	6,800	6,330
ゼビウスJOY, FDセット	3FD	8,800	8,190
ドルアーガの塔	3FD	6,800	6,330
ハイドライド2	3FD	6,800	6,330
レ・イ・ド・ック	3FD	6,800	6,330
未来	3FD	7,800	7,260
メルヘンヴェールI	3FD	7,900	7,350
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
レリクス	3FD	7,200	6,700
アーコン	3FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	3FD	7,800	7,260
トリトーン	3FD	6,800	6,330
蒼き狼と白い牝鹿	3FD	8,800	8,190
信長の野望	3FD	7,800	7,260
リ・バース	3FD	7,800	7,260
棋太平	3FD	7,000	6,510
帝王の涙	3FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	3FD	8,800	8,190
リザード	3FD	6,800	6,330
アリオン	3FD	7,800	7,260
デーモンクリスタル	3FD	6,200	5,770
ロードランナー	3FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	3FD	6,800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	3FD	6,800	6,330
地獄の練習問題	3FD	6,800	6,330
F2・グランプリー	3FD	6,800	6,330
オービットIII	3FD	6,900	6,420
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	3FD	6,800	6,330
★マカダム	3FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330

MSX2シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
プロフェッショナル麻雀M2	ROM	6,800	6,330
ダーウィン4078M2	ROM	5,800	5,400
スーパーランボーSP M2	ROM	5,800	5,400
大戦略 M2	ROM	7,800	7,260
火の鳥 M2	ROM	5,800	5,400
マッドライダー M2	ROM	6,200	5,770
がんばれゴエモンM2	ROM	5,800	5,400
悪魔城ドラキュラ M2	ROM	5,800	5,400
魔王ゴルバリアスM2	ROM	5,800	5,400
ホールイン・ワン・SP	ROM	5,600	5,210
ロマンシア M2	ROM	5,800	5,400
うっでぃぽこ M2	ROM	6,800	6,330
ザ・ナック M2	ROM	5,800	5,400
戦場の狼 M2	ROM	5,980	5,570
迷宮神話 M2	ROM	5,600	5,210
スーパートリトーンM2	ROM	5,900	5,490
コロニスト M2	ROM	6,800	6,330
覇邪の封印 M2	2DD	8,800	8,190
ディーヴァ M2	2DD	7,800	7,260
信長の野望 M2	1DD	7,800	7,260
新ベストナイン・プロ野球M2	2DD	7,800	7,260
ザナドウ 1 M2	2DD	7,800	7,260

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ハンバーガー	ROM	4,500	4,190
デーモンクリスタル	ROM	4,800	4,470
パックマン	ROM	4,500	4,190
キング&バルーン	ROM	4,500	4,190
ボスコニアン	ROM	4,500	4,190
マッピー	ROM	4,500	4,190
ラリーX	ROM	4,500	4,190
タンクバタリアン	ROM	4,500	4,190
ギャラクシアン	ROM	4,500	4,190
エクセリオン	ROM	4,500	4,190
ワープ&ワープ	ROM	4,500	4,190
ディグダグ	ROM	4,500	4,190
ミニゴルフ	ROM	4,500	4,190
ドルアーガの塔	ROM	4,500	4,190
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,440
ロマンシア	ROM	5,800	5,400
ブラックオニキス2	ROM	6,800	6,330
キャッスルエクセレント	ROM	5,800	5,400
チャンピオン・アイスホッケー	ROM	4,900	4,540
JPウィンクル	ROM	4,800	4,440
戦場の狼	ROM	5,800	5,370
1942	ROM	5,800	5,370
ナイザースペシャル	ROM	4,800	4,440
ザ・キャッスル	ROM	5,800	5,370
TZAグランプリライダー	ROM	5,800	5,370
ザ・ブラックオニキス	ROM	6,800	6,330
軽井沢誘拐案内	ROM	5,800	5,370
ドラゴンクエスト	ROM	5,800	5,370
ポイントX占領作戦	ROM	5,800	5,370
ランボー	ROM	5,800	5,370
ナイルの涙	ROM	5,800	5,370
にゃんにゃんプロレス	ROM	5,800	5,370
ペガサス	ROM	5,800	5,370
モールモール2	ROM	5,800	5,370
スーパーシンセ	ROM+T/B	5,800	5,370
カモン・ピコ	ROM	4,900	4,540
ザ・ナック	ROM	4,900	4,540
フライトデッキ	ROM	4,900	4,540
チャンピオン・剣道	ROM	4,900	4,540
チャンピオン・サッカー	ROM	4,800	4,440
チャンピオン・プロレス	ROM	5,500	5,120
チャンピオン・ボクシング	ROM	5,500	5,120
クルセーダー	ROM	4,900	4,570
覇邪の封印	ROM	7,800	7,260
プロテクター	ROM	4,800	4,440
キック・イット	ROM	5,500	5,120
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,540
夢大陸アドベンチャー	ROM	4,900	4,640
グラディウス	ROM	4,900	4,640
魔城伝説	ROM	4,800	4,440
ツインビー	ROM	4,800	4,440
ディーヴァ	ROM	7,800	7,260
ハイドライド2	ROM	6,400	5,960
アルバトロス	ROM+T/B	6,800	6,330
ファイナルゾーン	ROM	6,800	6,330
アメリカントラック	ROM	5,800	5,370
キングスナイト	ROM	5,900	5,460
テグザー	ROM	5,800	5,370
アルファロイド	ROM	4,900	4,540
カーディック	ROM	4,900	4,540
10ヤードファイト	ROM	4,900	4,540
スペランカー	ROM	4,900	4,540
はーりぃふぉっくす雪の魔王	ROM	5,900	5,460
はーりぃふぉっくすスペシャル	ROM	6,800	6,330
ダンジョンマスター	ROM	5,800	5,370
スネイク・イット	ROM	5,500	5,120
バトル・オブ・ペガサス	ROM	5,800	5,370
トップル・ジップ	ROM	5,800	5,370
トリトーン	ROM	5,800	5,370
アラモ	ROM	5,800	5,370
密林の秘宝	ROM	4,900	4,540
ピロマン	ROM	5,500	5,120
影の伝説	ROM	4,900	4,540
飛車	ROM	5,200	4,810
ヴァリス	ROM	6,800	6,330
ドクタークリーブ	ROM	4,900	4,540
8つの戦場	ROM	5,500	5,120
ア・ナ・ザ	ROM	5,500	5,120
モンスターズフェア	ROM	4,800	4,440
機動惑星スティルス	ROM	5,600	5,210
ブルとマイティ危機一髪	ROM	5,600	5,210
ジャイロダイン	ROM	4,900	4,540
冒険浪漫	ROM	4,800	4,440
スペースインベーダーパート2	ROM	4,800	4,440
クロスフレイム	ROM	5,800	5,400
ドラゴンスレーヤー	ROM	5,200	4,840
サンダーボルト	ROM	5,800	5,370
プロフェッショナル麻雀	ROM	6,800	6,330
オセロ	ROM	4,900	4,540
魔王ゴルベリアス	ROM	5,900	5,460
連珠	ROM	4,800	4,440
バンクパニック	ROM	4,900	4,540
GPワールド	ROM	5,500	5,120
ズーム909	ROM	4,900	4,540
ハングオン	ROM	4,900	4,540
バックトゥザ・フューチャー	ROM	4,900	4,540
三国志	ROM	12,800	11,910
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
ウィングマン	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
ザース	T/B	4,800	4,440
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,800	3,520
ファランクス	T/B	3,800	3,520
ヴァクソル	ROM	6,800	6,330
ファンタジーゾーン	ROM	5,500	5,120
未来	ROM	5,800	5,400
ヤングシャーロック	ROM	5,800	5,400
蒼き狼と白い牝鹿	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,800	4,440
白と黒の伝説アスカ編	T/B	4,800	4,440
エミリア	T/B	3,800	3,520
フォボス	T/B	3,800	3,520
ゼータ2000	T/B	4,800	4,440
★悪女伝説	T/B	4,800	4,440
★モアー	T/B	4,200	3,900
★聖女伝説	T/B	4,800	4,440
★天使たちの午後	ROM	5,800	5.400
ジェットセットウィリー	カート	4,800	4,440
ボンバーマン・スペシャル	カート	4,800	4,440
スターソルジャー	カート	4,800	4,440
高橋名人の冒険島	カート	4,800	4,440
スターフォース	カート	4,800	4,440
ビーパック		980	980

カードにはビーパックが必要です

★印はアダルト版

商品名	メディア	定価	割引価格
EPSON ちゃっかりCOPY〔MSX用〕		12,000	10,000
データライフ	52D 10枚入	8,500	3,500
データライフ	52DD10枚入	10,000	4,700
データライフ	52HD10枚入	17,000	5,500
フジ	52D 10枚入	8,000	3,800
フジ	52HD10枚入	24,000	5,600
マクセル	52D 10枚入	8,000	4,000
マクセル	52HD10枚入	24,000	5,600
データライフ	352D 10枚入	24,000	9,700
データライフ	352DD10枚入	28,000	12,000
TDK	52D 10枚入	17,000	3,800
TDK	52HD10枚入	24,000	5,600

▶周辺商品お買得情報	定価	割引価格
MSXの必需品		
16K拡張カートリッジ(新品)(16Kパソコンを32Kにします)	8,000	6,200
アスキージョイスティック ターボII(MSX、X-1、FM-77用)	9,900	8,900
FS-A1(ナショナルMSX²)	29,800	25,000
FS-JS220(MSX用ジョイパッド)	1,500	1,300
FS-JS225(MSX用Joyステック)	4,500	3,800
FS-P500(MSX用プリンター・ケーブル付	57,300	41,100
サンヨーデータレコーダー		
PHC・DRII(新品)	12,800	9,200
NECデータレコーダー		
PC・DR312(新品)	13,980	9,800
PC・DR330(新品)	19,800	14,800

▶X-1用周辺機器	定価	割引価格
CZ-8BV1(カラーイメージボード)	39,800	31,800
CZ-8BS1(FM音源ボード)	23,800	19,000
CZ-8RL1(X-1用データレコーダ)	24,800	19,200
CZ-8PP2(カラープロッタープリンター)	54,800	14,200
X-1用ジョイカード	3,200	2,900
▶NEC用周辺機器		
PC-8801-11(サウンドボード)	19,800	16,800
PC-8872(88用マウス)	9,800	8,330
響(ひびき)<HAL研究所>(8801用FM音源+MIDIボード)(8801用FM音源+MIDIボード)	36,000	30,600
▶ディスプレー本体		
CU14G 2000文字カラーD・ケーブル付	49,800	29,800
CZ811D 〃 テレビ・ケーブル無	89,800	38,800
CZ811C(X-1F10本体)	89,800	
CZ820C(X-1G10本体)	69,800	49,800
CZ822C(X-1G30本体)	118,000	83,800
CU14-A4 4050文字カラーディスプレー	89,800	58,000
8001/IISR(本体)	138,000	
HC-30(本体・MSX2 32K)	34,800	18,800
HC-60(本体・MSX2 32K)	68,800	19,200

周辺機器、ティスプレー、本体は全商品メーカー保障が付きます 全商品新品新製品てす

注文方法

①御希望の商品を選んで下さい。
②注文書を添えて郵便局で現金書留を使って申し込んで下さい。
③申し込みをいただいた商品は約6日～8日位でお手元にお届け致します。
④発売が遅れているソフトは、発売日が分かり次第お知らせします。
在庫に無いものに関してはお時間をいただく場合があります。—

24時間 *Information*	
8801ダイヤル	03-984-8801
X-1 ダイヤル	03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル	03-987-7799

注文書

氏　名

御住所　〒

本体機種　FD T/B ROM

商品名　割引金額

郵送料

合計金額

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー 500円 16Kはソフトと同じです。
その他周辺機器、ディスプレー、本体は500円です。
郵送料を忘れずに御注文下さい。

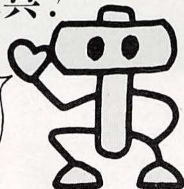
03-973-5578

営業時間：月～金、10：30 — 16：00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他のお問い合せは、上記へお電話下さい。

送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係
「ソフトアーデン」は、ワールド イン アオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です。
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798

自分がつくる！パソコンがつくる！便利な勉強道具！

英語大工さん



買ったその日に
きみの秘密兵器
自分専用のドリ
ルができるよ!!

これで英語も得意科目 英語大工さん

パソコンは英語の入力＝アルファベットのキーインがやりやすいようにできている。慣れてしまうと、友達もビックリのスピード入力、スピード暗記が可能。いつの間にか英語が得意科目に。基本英文では穴うめ方式の文法問題もつくれます。

学習コース：①単語・熟語②動詞の活用③単数・複数④比較変化⑤基本英文

計算力をどんどんつける 計算大工さん

小１から小６までに習う整数・小数・分数の四則計算を練習できる。問題はパソコンに自動生成させることもでき、問題データは１ケタ～５ケタの指定、くり上り下りの指定、余りの有無の指定ができるなど、豊富なコースでトレーニングができる。

学習コース：①～④整数の計算⑤～⑧小数の計算⑨～⑫分数の計算

自分で地図を描ける 地理大工さん

地図を使って位置を確かめながら学習できる。すでに18枚の白地図が用意されているが、自分で地図を描いて登録することもできる。問題パターンは２つ。ひとつは地図の位置から地名などを答える方式。もうひとつは地名などから位置を答える方式。

学習コース：①日本・地図あり②日本・地図なし③世界・地図あり④世界・地図なし

漢字の勉強を楽しくする 漢字大工さん 読み方編

まだ読めない漢字や読み誤りやすい漢字を効率よく勉強できる。１年～６年の学年別コースと、教育漢字外の漢字も登録できる自由コースがある。学年別コースでは自動生成もできる。ワープロに出る漢字には学年表示をつけた親切な設計になっている。

学習コース：①漢字の読み②読み誤りやすい漢字③文の中の読み

年表・史実を面白暗記 歴史大工さん

史実や年号はただむやみに覚えようとしても頭に入らない。覚えたい事項を歴史大工さんに登録すると、その最中に半分は覚えてしまえる。あとはそのチェックをする気持ちで問題をやればいい。できない問題は何度でも出題してくれる。

学習コース：①年表日本史②年表世界史③地図日本史④地図世界史

どの大工さんにもついている はげまし文&キャラクター

- どの大工さんも自分をはげます好きなことばを入力できます。
- 好きなキャラクターを選べます。

［主要機能］
登録／削除／訂正／出題／採点／ヒント提示／再出題／はげまし文登録／キャラクター選択／正解提示／成績記録／登録データ表示

漢字熟語短文をこなす 国語大工さん

教科書などに出てきた読めない、書けない漢字は漢字コースで。難しい熟語は熟語の意味コース、類義語・対義語を暗記できる専用コース、重要な文章は短文コースに入れて覚えてしまおう。付録の俳句コースで楽しめば、君も俳句名人？迷人？に。

学習コース：①漢字②熟語の意味③熟語（類義語・対義語）④短文㊊俳句

図形問題はおまかせ 数学大工さん 図形編

図形エディターをつかって図形をかいてみよう。おもしろいようにいろいろな図がかける。エディターに慣れたら、教科書や問題集から問題を入れてみよう。自分で問題を入れていると、問題文の意味や解法のパターンが自然とわかってくる。

学習コース：①三角形②円③平面図形④空間図形⑤自由テーマ

ご案内 先生・保護者の方へ

大工さんシリーズの特徴は「生徒が自分のためのドリルをたのしく自作できる」ところにあります。自分が勉強している教科書や参考書をよりよく身につけるためにみなさんの愛すべきパソコンを活用しましょう。覚えたいことがら（データ）を日本語入力機能（漢字・かな・カナ）をつかって登録すると、たちまち楽しいカラーのドリルができ上ります。

［システム版で補強された機能］
①4000語登録できる高速辞書機能。
②２ドライブ方式を採用しデータ・フロッピーの作成は何枚でもOK。
③ローマ字での日本語入力機能。

○：標準版　S：システム版　開：開発中

対象／教科／機種	中学生・高校生向						小学生向		
	英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん 図形編	数学大工さん グラフ編	計算大工さん	漢字大工さん 読み方編	漢字大工さん 書き方編
PC88シリーズ	○	○	○	○	○	開	⊙	⊙	開
PC98シリーズ	S	S	S	S	S	開	⊙	⊙	開
FM77シリーズ	○	○	○	○	開	開	⊙	開	開
構成	5"or 3.5"FD1枚(Sは2枚)＋詳細マニュアル						FD2枚 他は左に同じ		
定価	○ 5000円 S 8000円						⊙ 8000円		

※送料　1点の場合240円。2点以上の場合は無料(弊社負担)。

カタログ ハガキまたは電話でご請求ください。（本誌名、お持ちの機種、電話番号、ご職業をご記入ください。）

購入申込 ハガキまたは電話でご注文ください。（代金は商品到着後払いも可）または、全国有名店にご注文ください。都内では、CVA(秋葉原) ヤマギワ(秋葉原) 西武デパート9F(池袋) J&P(渋谷) ニック(池袋) マイコンベース銀座などでお求めになれます。

◆お試しいただけます→東京：NEC C&Cセンター（秋葉原☎03-254-9211）
大阪：NEC Bit-INN OSAKA（難波日興ビル☎06-213-8715）

アフターサービスと品質保証を徹底します！
1. バックアップFDの実費提供、バージョンアップ時の優遇。
2.（同一商品）追加ご注文の割引、データ登録後のコピーサービス。
3. 品質の完全保証。フロッピー：TDK製 バインダー：コクヨ製

人とコンピュータを考える ヒューマン ソフト

〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
☎03-981-7822

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

- ●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
- ●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
- ●家庭用テレビにも大いに効果があります。

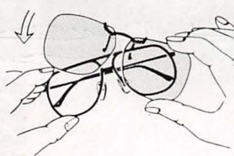
視力障害解消!

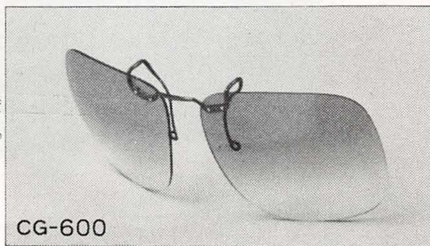
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置（VDT＝ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル）の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが"シーレックス・コンピュータグラス"です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新 発 売





（どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。）
CG-600￥6,000を特別価格￥4,800 布製ケース付(送料込)

軽る～いカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



（小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。）
CG-1000￥13,000を特別価格￥9,800 ハードケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



（男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。）
CG-400￥6,000を特別価格￥4,800 ハートケース付(送料込)

●郵便番号
●住　所
●氏名・捺印
●年　齢
●TEL
CG-400,CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14-3
㈱シーレックスサングラス
CG事業部M係

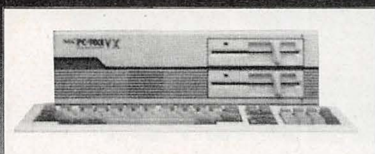
通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

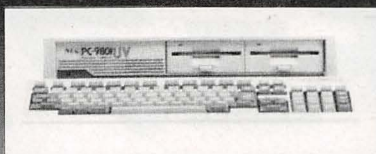
seelex
株式会社シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

創立以来40有余年 信頼の東映無線

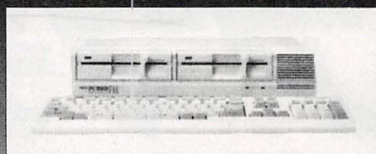
安さ・サービス・丁寧……………………………………………………………………秋葉原の東映無線



PC-9801VM21…………~~¥390,000~~
PC-9801VX0…………~~¥353,000~~
PC-9801VX2…………~~¥433,000~~
PC-9801VX4…………~~¥693,000~~



PC-9801UV2…………~~¥318,000~~
PC-9801U2…………~~¥298,000~~



PC-8801FH/10…………~~¥99,800~~
PC-8801FH/20…………~~¥138,000~~
PC-8801FH/30…………~~¥168,000~~
PC-8801MH…………~~¥208,000~~

上記コンピュータ《大特価》と組み合わせられます。

PC-8801/9801周辺機器シリーズ

※5"2HDの場合は、表示価格の¥3,000UP

Ⓐ	TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+TR-24PC(スター精密、熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(5"2D)10枚	¥226,100➡	61%OFF	¥89,800
Ⓑ	TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+AP-80K(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)+PC対応ROM+プリンターケーブル+ディスケット(5"2D)10枚	¥230,100➡	60%OFF	¥93,800
Ⓒ	FTC-12GTS-A(東映、0.38mmドットピッチ、400ライン、アナログ入力専用、12"カラーディスプレイ)+PC-PR101L(NEC、ドットインパクト漢字プリンター)+ディスケット(5"2D)10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚	¥271,000➡	49%OFF	¥139,800
Ⓓ	CMT-146L(サンヨー、0.39mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、14"カラーディスプレイ)+PC-PR201HC(NEC、ドットインパクトカラー漢字プリンター)+第二水準漢字ROM+ディスケット(5"2D)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚	¥434,800➡	50%OFF	¥217,800
Ⓔ	FTC-12GTU-H(東映、0.28mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、12"カラーディスプレイ)+AR-2400(スター精密、ドットインパクト漢字プリンター、第二水準漢字ROM・トラクタフィーダ 標準装備)+プリンターケーブル+ディスケット(5"2D)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚	¥322,300➡	48%OFF	¥170,800
Ⓕ	FTC-12GTU-H(東映、0.28mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、12"カラーディスプレイ)+PC-PR201HC(NEC、ドットインパクトカラー漢字プリンター)+第二水準漢字ROM+ディスケット(5"2D)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚	¥459,800➡	47%OFF	¥245,800

PC-8801FH/MH/PC-88VAシリーズ

Ⓐ	PC-8801FH/10+FTC-12GTS-A(東映、0.38mmドットピッチ、400ライン、アナログ入力専用、12"カラーディスプレイ)+TR-24PC(スター精密、熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル+MB27502(富士通、データレコーダ)	¥271,900➡	43%OFF	¥156,800
Ⓑ	PC-8801FH/20+FTC-12GTS-A(東映、0.38mmドットピッチ、400ライン、アナログ入力専用、12"カラーディスプレイ)+TR-24PC(スター精密、熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(5"2D)10枚	¥307,300➡	41%OFF	¥183,800
Ⓒ	PC-8801FH/30+FTC-12GTU-H(東映、0.28mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、12"カラーディスプレイ)+ディスケット(5"2D)10枚	¥292,800➡	30%OFF	¥207,800
Ⓓ	PC-8801FH/30+CMT-146L(サンヨー、0.39mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、14"カラーディスプレイ)+AP-80K(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)+PC対応ROM+プリンターケーブル+ディスケット(5"2D)10枚	¥348,100➡	37%OFF	¥221,800
Ⓔ	PC-8801MH+CMT-146L(サンヨー、0.39mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、14"カラーディスプレイ)+TR-24PC(スター精密、熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(5"2HD)10枚	¥390,100➡	39%OFF	¥241,800
Ⓕ	PC-88VA+FTC-12GTU-H(東映、0.28mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、12"カラーディスプレイ)+PC-PR406(NEC、熱転写漢字プリンター)+ディスケット(5"2HD)10枚	¥528,600➡	35%OFF	¥348,800

PC-9801VX/VM/UVシリーズ

Ⓐ	PC-9801VX0+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+FD-1155D(増設FDD、ケーブル付)×2台+ディスケット(5"2HD)10枚	¥590,800➡	37%OFF	¥377,800
Ⓑ	PC-9801VX0+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+特選8"デュアルFDD(NECドライブ使用)+フロッピーケーブル+ディスケット(8"2D)10枚			¥399,800
Ⓒ	PC-9801VX0+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+FD-1155D(増設FDD、ケーブル付)×2台+AR-2400(スター精密、ドットインパクト漢字プリンター、第二水準漢字ROM・トラクタフィーダ標準装備)+プリンターケーブル+ディスケット(5"2HD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚	¥786,300➡	41%OFF	¥468,800
Ⓓ	PC-9801VM21+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+PC-PR406(NEC、熱転写漢字プリンター)+ディスケット(5"2HD)10枚	¥645,600➡	40%OFF	¥393,800
Ⓔ	PC-9801VX2+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+PC-PR406(NEC、熱転写漢字プリンター)+ディスケット(5"2HD)10枚	¥688,600➡	40%OFF	¥419,800
Ⓕ	PC-9801UV2+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+AP-80K(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)+PC対応ROM+プリンターケーブル+ディスケット(3.5"2HD)10枚	¥562,600➡	42%OFF	¥331,800
Ⓖ	PC-9801UV2+FTC-12GTU-H(東映、0.28mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、12"カラーディスプレイ)+AR-2400(スター精密、ドットインパクト漢字プリンター、第二水準漢字ROM・トラクタフィーダ標準装備)+プリンターケーブル+ディスケット(3.5"2HD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚	¥654,800➡	37%OFF	¥412,800

PC-9801U2シリーズ

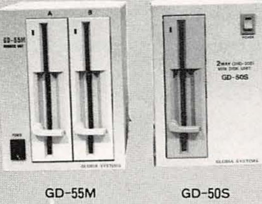


Ⓐ PC-9801U2
+FTC-12GTS-A(12"カラーディスプレイ)
+ディスケット(3.5"2D)10枚
¥396,000➡ **55%OFF** ¥178,800

Ⓑ PC-9801U2
+FTC-12GTS-A(12"カラーディスプレイ)
+PC-PR406(熱転写漢字プリンター)
+ディスケット(3.5"2D)10枚
¥495,800➡ **55%OFF** ¥226,800

厳選周辺機器シリーズ

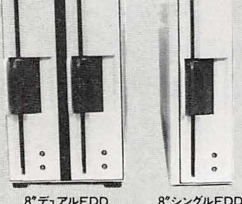
Ⓐ	FD-55B(増設FDD、白ベゼル、PC-8801mkII用)	¥60,000➡	59%OFF	¥25,000
Ⓑ	FD-1155C(増設FDD、白ベゼル、PC-9801VM0用)	¥80,000➡	69%OFF	¥25,000
Ⓒ	FD-1155D(増設FDD、白ベゼル、PC-9801VX0/XL用)	¥60,000➡	54%OFF	¥28,000
Ⓓ	HDS-5201(20MBハードディスク)+I/F	¥257,000➡	35%OFF	¥168,000
Ⓔ	PC-PR406(熱転写漢字プリンター、PC用)	¥99,800➡	50%OFF	¥49,800
Ⓕ	AR-2400(15"ドットインパクト・漢字プリンター、PC用)+プリンターケーブル	¥195,500➡	36%OFF	¥126,800
Ⓖ	PC-8001mkII-01(漢字ROM、PC-8001mkII-01/PC-8801用)	¥32,000➡	54%OFF	¥15,000
Ⓗ	HOP-10(マウス、PC-9801シリーズ用)	¥9,800➡	??%OFF	¥8,800
Ⓘ	HP-11C(ポケットサイズ・コンピュータ)			¥12,000
Ⓙ	HP-12C(ポケットサイズ・コンピュータ、金融計算から統計計算まで)			¥21,000
Ⓚ	HP-15C(ポケットサイズ・コンピュータ、最上位機)			¥21,000
Ⓛ	HP-16C(ポケット・サイズ・コンピュータ・アナライザ)			¥25,000



GD-55M　GD-50S

GD-50S
(5"シングルFDD、2DD/2HD切替型、PC用)
¥49,800→限定特価(TEL)

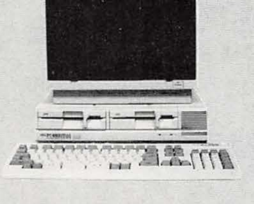
GD-55M
(5"デュアルFDD、2DD/2HD切替型、PC用)
¥89,800→限定特価(TEL)



8"デュアルFDD　8"シングルFDD

8"シングルFDD(NECドライブ使用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
限定特価 ¥50,000

8"デュアルFDD(NECドライブ使用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
限定特価 ¥90,000



PC-8801FH/30
+CMT-146L(14"カラーディスプレイ)
+ディスケット(5"2D)10枚
¥267,800➡ **32%OFF** ¥182,800



PC-9801VM21
+TX-14SH3(14"カラーディスプレイ)
+カラーケーブル
+ディスケット(5"2HD)10枚
¥545,800➡ **37%OFF** ¥348,800

※他の組み合わせも有ります。

通信販売 クレジット 大歓迎!!

●ラジオセンター店 **03-253-0987**
●ラジオデパート店 **03-251-1014**

FMRシリーズ

FMR-60HD……………~~¥695,000~~
FMR-60FD……………~~¥455,000~~

FMR-50HD……………~~¥620,000~~
FMR-50FD……………~~¥380,000~~

FMR-30HD……………~~¥575,000~~
FMR-30FD……………~~¥355,000~~

FM-16βシリーズ

限定特価!!

FM-16βFDII……………~~¥405,000~~
FM-16βHDII……………~~¥680,000~~
FM-16βFDI……………~~¥355,000~~
FM-16βHDI……………~~¥630,000~~

Ⓐ**FM-16βFDII**
+MB27110（JISキーボード）
+TX-14SH3（14″カラーディスプレイ）
+MS-DOS V.3.1
+ディスケット（5″2HD）10枚
¥591,000 → **34%OFF** **¥393,800**

Ⓑ**FM-16βFDII**
+MB27110（JISキーボード）
+TX-14SH3（14″カラーディスプレイ）
+MS-DOS V.3.1
+TR-24F（熱転写漢字プリンター）
+ディスケット（5″2HD）10枚
¥659,800 → **37%OFF** **¥418,800**

Ⓒ**FM-16βFDII**
+MB27110（JISキーボード）
+TX-14SH3（14″カラーディスプレイ）
+MS-DOS V.3.1
+MB27411E（10″ドットインパクト漢字プリンター）
+ディスケット（5″2HD）10枚
+プリンター用紙（10×11）1,000枚
¥764,000 → **37%OFF** **¥485,800**

OASYS Lite K20（ワープロ）+ACアダプター
……¥84,000 → **65%OFF** **¥29,800**
MB27502（データレコーダ）……………
……¥12,800 → **62%OFF** **¥4,980**

FM77シリーズ

限定特価!!

FM77AV40……………~~¥228,000~~
FM77AV20-2……………~~¥168,000~~

Ⓐ**FM77AV40**
+FMTV-154（15″パソコンTV）
+ディスケット（3.5″2DD）10枚
¥382,000 → **33%OFF** ~~**¥258,000**~~

Ⓑ**FM77AV40**
+FMTV-154（15″パソコンTV）
+TR-24F（熱転写漢字プリンター）
+ディスケット（3.5″2DD）10枚
¥450,800 → **37%OFF** **¥285,000**

Ⓐ**FM77AV20-2**
+FMTV-152（15″パソコンTV）
+ディスケット（3.5″2D）10枚
¥271,300 → **35%OFF** ~~**¥178,000**~~

Ⓑ**FM77AV20-2**
+FMTV-152（15″パソコンTV）
+TR-24F（熱転写漢字プリンター）
+ディスケット（3.5″2D）10枚
¥340,100 → **40%OFF** **¥205,800**

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

東映無線株式会社

ラジオセンター店 〒101 東京都千代田区外神田1－14－2 ラジオセンター2F ☎(253)0987 (251)2763 無休（マイコン・計測器・アンテナ）
ラジオデパート店 〒101 東京都千代田区外神田1－10－11 ラジオデパート1F ☎(251)1014(代) 無休（マイコン・計測器）
ショールーム 〒101 東京都千代田区外神田1－5－8 末初ビル3F ☎(253)9896(代) 無休（マイコン）
秋葉原駅前店 〒101 東京都千代田区外神田1－15－6 ミツウロコビル1F ☎(253)5741(代) 無休（オーディオ・ビデオ・CD,LD）
●営業時間：平日/A.M.10:00～P.M.7:00 日曜・祭日/A.M.10:00～P.M.6:00

新アマチュア無線受験マニュアル SPRING 1987

全国書店で好評発売中

定価 1,500円（送料300円）

アマチュア無線国試受験書の決定版

新アマチュア無線受験マニュアル SPRING 1987



昭和62年春期国試 傾向と対策 徹底分析！



●特別付録
アマチュア無線実践問題集
実物大試験問題集
国家試験受験申請書セット
（とじ込み）

試験場の雰囲気そのまま！
実物大試験問題
受験から開局まで
申請書の記入法
こうして合格した
受験ドキュメンタリー

監修 吉村武芳

アマチュア無線って知ってますか？

自由自在に電波をあやつって，遠くの友だちや，全世界を相手におしゃべりができる，スケールの大きな趣味です。

アマチュア無線をはじめるには，国家試験を受験して取得する免許が必要です。

新アマチュア無線受験マニュアルは，イラストを豊富に使ったわかりやすい説明を心がけて編集した，受験書の決定版。

さあ，楽しいハムライフを，"新アマチュア無線受験マニュアル"からはじめてください。



特別付録 その1
アマチュア無線実践問題集



国家試験へのラストスパートは，一にも二にも問題数をこなすことです。アマチュア無線実践問題集は，B6版のポケットサイズ。いつでもどこでも持ち歩けるし，これ1冊マスターすれば，国家試験の合格はまちがいなしです。

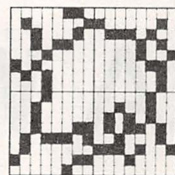
特別付録 その2（とじ込み）

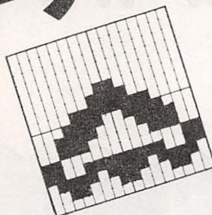
電話級アマチュア無線技士
国家試験受験申請書
セット

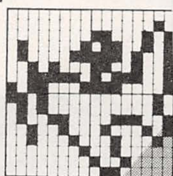
㈱電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　☎03（445）6111（大代表）

```
280 IF K$="6" THEN VX=1
290 CH$=CHARACTER$(X+VX,Y+VY)
300 IF CH$="■" AND VY=-1 THEN VX=0:VY=1
310 IF CH$="■" AND VY=1 THEN VX=0:VY=0
320 LOCATE X,Y:PRINT " ";
```

BM特選プログラムコーナー







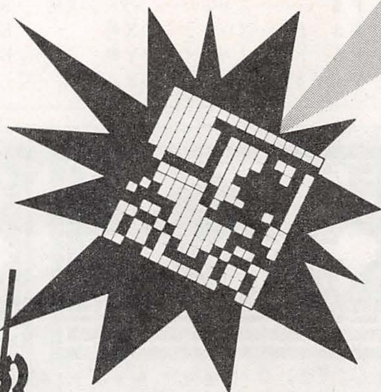
本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG″というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。





プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめの原稿用紙３枚～５枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，（変数表や，フローチャートはかならず付けてください），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例 N80SRベーシック），ページ等，Ⓒメモリの容量，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけ**テープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，未発表のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなど**を明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

ベーシックマスターJr./LII2用

SEA WAR

シー　ウォー



小林　新

STORY

199×年，今，地球は外宇宙からの敵「Q」にねらわれています。「Q」は，地球の海底に基地を建設しようとしています。我々は，ようやく「Q」を発見できるレーダーを開発し，地球をまわる人工衛星に搭載することができました……。

しかし，そのレーダーはあまり性能がよくなく，だいたいの位置しかつかめません。あなたは，「Q」の位置を捜しだし，破壊しなければなりません。

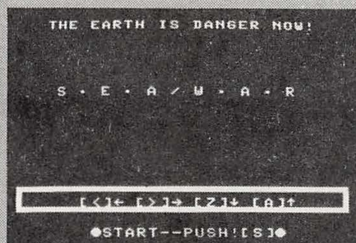
ゲームの遊びかた

RUNするとタイトルがでて，下に自機移動のキーガイドがでます。<>AZキーでそれぞれ，左右上下に矢印のとおり動きます。これを覚えておいてください。

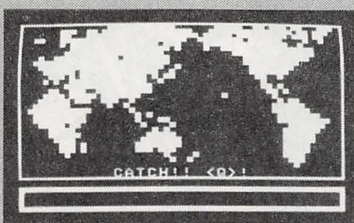
Sキーでスタートです。画面が変わると位置スクリーンがでます。「Q」を発見すると，スクリーンにメッセージがでて，スクリーンの下のレーダーが反応します。レーダーは2回反応しますが，1回めを見逃さないでください。この長さによって，だいたいの位置がわかります。そのあとはメッセージど

《第1表》主な変数表

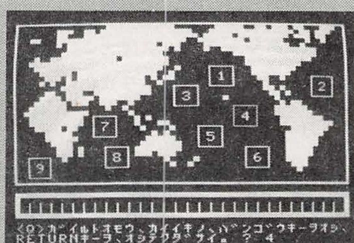
D	「Q」のいる海域	V1	爆雷メーターのX軸
D1	レーダーのX軸	V3	「Q」に当たったかどうか
X，Y	自機のX，Y軸	V5	「Q」の攻撃範囲かどうか
Z，U	「Q」のX，Y軸	R	リターンしたかどうか
Z1	「Q」がいるかどうか	O2	チャージかどうか
F1	スキャナーメーターのX軸	S，S1	スコア，ハイスコア
F3，F4	スキャナーのX軸	E	ゲーム・オーバーかどうか
F5，F6	スキャナーのY軸	E1	「R」をその面で破壊したかどうか
V，V4	「Q」の攻撃のX，Y軸		



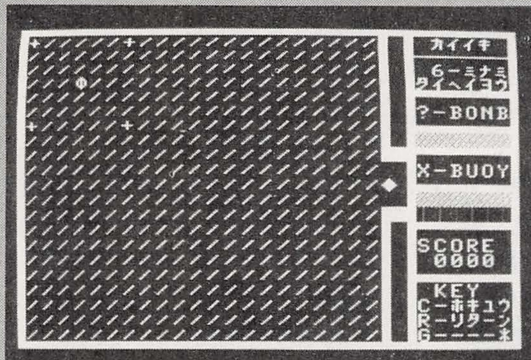
▲《写真1》地球が危ない！ SEA WARのタイトル画面



▲《写真2》「Q」を発見！ レーダーが反応しました



▲《写真3》レーダーの反応した海域の番号を入力してください



◀《写真4》するとホラ。スキャナーブイを投下して「Q」を発見しろ



◀《写真5》おっと，「Q」が攻撃をしかけてきた。たまらず，ゲーム・オーバー

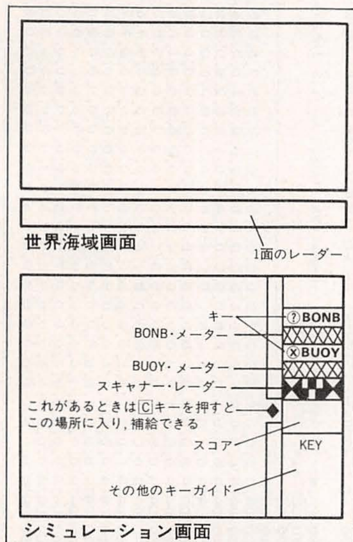
《OVER FLOW》さあ，今月も，お待ちかねのOFコーナーのはじまりです。おっかしなことや，ためになる(?)ことで，いっぱいのこのコーナー，みなさんもアンケート・ハガキでぜひ参加してみましょう。

おりに進んでください。

また，画面が変わります。ここでは，前に説明した移動キーと，さらにⓍキー（「Q」がいる位置を捜すスキャナーブイを投下します）を使います。ただし，スキャンできる範囲は限られていて，（＋）で囲まれた内側だけです。ブイはメーター1につき2個で，6メーターありますので12個使えます。「Q」を発見するとレーダーが知らせます。

?キー…爆雷を投下します。これも1メーター2個で，12個あります。Ⓒキー…基地に（◆）があるとき1回だけ基地に帰り，スキャナーブイのみ12個補給できます。Ⓡキー…その海域に「Q」がいなかったとき，スクリーン画面にもどり，別の海域を捜すときに使います。Ⓖキー…爆雷を使い果たし，どうしようもなくなったときの自滅用です。ゲーム・オーバーは，「Q」からの攻撃でやられたとき，スキャナーブイと爆雷がなくなってしまったときです。

また，「Q」は自分の位置を知られたくないので，最初はこちらが爆雷を投下しないうちは反撃してきませんが，爆雷を投下したあと「Q」に近づいて



《第1図》画面構成

CHECKER FLAG

Dr.D：久しぶりに手ごたえのあるゲームだな。

編：シミュレーション・ゲーム的ですね。

Dr.D：最近の投稿プログラムは，パズルゲームかアクション・ゲームに2分されているが，やはりこういったゲームもいいな。

編：別にストーリーが長くないのに，なにか非常に大きなイメージを感じさせますね。

Dr.D：そうだな，ひと昔前のSF的要素があるが，かえって新鮮だ。

編：こういうゲームがもっと投稿されるようになるといいですね。

Dr.D：ウム，しかし安易な移植というのはカンベンしてほしい！

SEA WARのプログラム・リスト

```
10 CLEAR
20 REM ____(SEA.WAR)A·K________________________________
30 DIM C$(5):LET A1$=CHR$($84,$85,$83,8,10,$86,8,10,$82,8,8,$85,8,8,$81,8,11,$86)
40 LET A2$=CHR$(11,8,8,$20,$20,$20,8,10,$20,8,10,$20,8,8,$20,8,8,$20,8,11,$20)
50 LET A3$=CHR$($19):LET A4$=CHR$($FF,1,$2,1,$2,1,$2,1,$2,$FF)
60 LET A5$=CHR$($60,$60,8,8,10,$20,8,10,$20.8,10,$20,8,10,$60,$60)
70 LET C$(1)="ｷﾀ"+CHR$(8,8,8,8,8,10)+"ﾀｲﾍｲﾖｳ"
80 LET C$(2)="ｷﾀ"+CHR$(8,8,8,8,8,10)+"ﾀｲｾｲﾖｳ"
90 LET C$(3)="ﾐﾅﾐ"+CHR$(8,8,8,8,8,8,10)+"ﾀｲﾍｲﾖｳ"
100 LET C$(4)="ﾐﾅﾐ"+CHR$(8,8,8,8,8,8,10)+"ﾀｲｾｲﾖｳ"
110 LET C$(5)=CHR$(8,8,8,10)+"ｲﾝﾄﾞﾖｳ":LET S1=0
120 LET A9$="ﾄDｼDﾗDｿDﾌDﾐDﾚDﾄ":LET M$="T1P1ﾄﾐｿｼUﾚUﾌUﾗU#ｼ"
130 REM ________INTRO________________________________
140 CLEAR :LET S=0:LET E1=0:LET E2=0:LET P=0
150 IF E1=1 THEN MUSIC P6R:FOR I=0 TO 23:PRINT CHR$(3):MUSIC T1POﾄ:NEXT I
160 LET O2=0:LET F1=0:LET F2=0:LET V1=0:LET V2=0:LET E=0:LET Z1=0:LET V3=0:LET R=0:LET R1=0
170 REM ______SCREEN(1)_____________________________
180 IF E2=0 THEN GOSUB 270
190 MUSIC T2P2UｼPORP2ｼ:RANDOMIZE :LET D=INT(RND(8)+1)
200 IF (R=1)+(E2=1) THEN FOR I=1 TO 11:PRINT CHR$(2):MUSIC T1P2D#7:NEXT I:IF E2=1 THEN LET E2=2
210 IF D)=7 THEN LET D1=9
220 IF (D)=4)*(D(=6) THEN LET D1=24
230 IF (D)=1)*(D(=3) THEN LET D1=14
240 CLEAR :FOR J=0 TO 17 STEP 17:READ R$:LET A$=CHR$(VAL("$"+R$))
250 FOR I=1 TO 30:LET CURSOR=I,J:PRINT A$;:NEXT I:NEXT J:FOR J=1 TO 30 STEP 29:READ R$
260 LET A$=CHR$(VAL("$"+R$)):FOR I=1 TO 16:LET CURSOR=J,I:PRINT A$;:NEXT I:NEXT J
270 FOR J=11 TO 6 STEP -4:FOR I=2 TO 61:PLOT I,J,1:NEXT I:NEXT J
280 FOR J=10 TO 7 STEP -1:FOR I=2 TO 61 STEP 59:PLOT I,J,1:NEXT I:NEXT J
290 IF E2=0 THEN GOTO 1670
300 FOR J=1 TO 15:LET CURSOR=2,J:FOR I=1 TO 28:READ R$:LET A$=CHR$(1)+CHR$(VAL("$"+R$))
310 PRINT A$;:NEXT I:NEXT J:MUSIC P5R:IF R=1 THEN MUSIC P5R:GOTO 340
320 MUSIC P5R:FOR I=1 TO 8:LET CURSOR=10,16:MUSIC T2P2Uﾄ:PRINT "CATCH!! (Q)!":MUSIC T4P4Uﾄ
330 LET CURSOR=10,16:PRINT SPC$(12):NEXT I:MUSIC P5R
340 FOR J=1 TO 2:FOR I=2 TO D1:MUSIC T1POU#ｼ:LET CURSOR=I,19:PRINT CHR$($86):NEXT I:LET D1=29
350 IF J=1 THEN LET CURSOR=2,19:PRINT SPC$(28)
360 NEXT J:LET C=0
370 LET CURSOR=18,5:PRINT A1$;"1";:IF C=1 THEN LET G=1:PRINT A2$;:RETURN
380 LET CURSOR=27,6:PRINT A1$;"2";:IF C=2 THEN LET G=2:PRINT A2$;:RETURN
390 LET CURSOR=15,7:PRINT A1$;"3";:IF C=3 THEN LET G=1:PRINT A2$;:RETURN
400 LET CURSOR=20,9:PRINT A1$;"4";:IF C=4 THEN LET G=3:PRINT A2$;:RETURN
410 LET CURSOR=17,11:PRINT A1$;"5";:IF C=5 THEN LET G=3:PRINT A2$;:RETURN
420 LET CURSOR=21,13:PRINT A1$;"6";:IF C=6 THEN LET G=3:PRINT A2$;:RETURN
430 LET CURSOR=8,10:PRINT A1$;"7";:IF C=7 THEN LET G=5:PRINT A2$;:RETURN
440 LET CURSOR=9,13:PRINT A1$;"8";:IF C=8 THEN LET G=5:PRINT A2$;:RETURN
450 LET CURSOR=2,14:PRINT A1$;"9";:IF C=9 THEN LET G=4:PRINT A2$;:RETURN
460 MUSIC T3P4DﾗPOR#ﾗ
470 LET CURSOR=1,21:INPUT "(Q)ｶﾞｲﾙﾄｵﾓｳ､ｶｲｲｷﾉ､ﾊﾞﾝｺﾞｳｷｰｦｵｼ､   RETURNｷｰｦ､ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡",C
480 IF (C(1)+(C)9) THEN MUSIC T1PODﾄPORDﾄ:GOTO 470
490 FOR I=1 TO 8:MUSIC T1POｼP1R:ON C GOSUB 370,380,390,400,410,420,430,440,450
500 MUSIC ｼP1R:PRINT CHR$(11,8);A1$;:NEXT I
510 IF D()C THEN LET Z=29:LET U=29:MUSIC T6P6RP6Uﾐ:GOTO 530
520 LET Z=INT(RND(20)+1):LET U=INT(RND(20)+1):MUSIC T6P6RP6Uﾐ
530 LET CURSOR=1,21:PRINT SPC$(30):CHR$(13,9);SPC$(30):MUSIC T1DﾄT4P5R
540 FOR I=1 TO 11:PRINT CHR$(2):MUSIC T1P2Dﾐ:NEXT I:IF E1=1 THEN LET E1=0
550 REM ______SCREEN(2)_____________________________
560 CLEAR :FOR J=46 TO 3 STEP -43:FOR I=1 TO 60:PLOT I,J,1:NEXT I:NEXT J
570 LET J1=1:LET J2=44:LET J3=43:FOR L=1 TO 2:FOR J=J1 TO J2 STEP J3:FOR I=46 TO 3 STEP -1
580 PLOT J,I,1:NEXT I:NEXT J:LET J1=47:LET J2=60:LET J3=13:NEXT L:LET CURSOR=22,9:PRINT A5$:LET J1=37
```

```
590 LET J2=32:LET J3=-5:FOR L1=1 TO 2:FOR L=1 TO 2:FOR J=J1 TO J2 STEP J3:FOR I=48 TO 59
600 PLOT I,J,1:NEXT I:NEXT J:LET J1=29:LET J2=24:NEXT L:LET J1=19:LET J2=12:LET J3=-7:NEXT L1
610 LET CURSOR=25,1:PRINT "ｶｲｲｷ";CHR$(8,8,8,8,8,10,$85,$85,$85,$85,$85,$85)
620 LET CURSOR=24,3:PRINT C:"-";C$(G)::LET CURSOR=24,6:PRINT "?-BONB":LET CURSOR=24,10:PRINT "X-BUOY"
630 FOR J=8 TO 12 STEP 4:FOR I=24 TO 29:LET CURSOR=I,J:PRINT CHR$($9D):NEXT I:NEXT J
640 LET CURSOR=24,13:PRINT A4$:LET CURSOR=24,16:PRINT S:LET CURSOR=24,15
650 PRINT "SCORE";CHR$(8,8,8,10);"000":LET CURSOR=24,18:PRINT " KEY":CHR$(8,8,8,8,10);
660 PRINT "C-ﾎｷｭｳ":LET CURSOR=24,20:PRINT "R-ﾘﾀｰﾝ":LET CURSOR=24,21:PRINT "G----*":IF R=0 THEN GOTO 690
670 IF V1)=1 THEN FOR I=1 TO V1:LET CURSOR=23+I,8:PRINT "ロ":NEXT I
680 IF F1)=1 THEN FOR I=1 TO F1:LET CURSOR=23+I,12:PRINT CHR$($94):NEXT I
690 FOR J=1 TO 21:FOR I=1 TO 21:LET CURSOR=I,J:PRINT "/";:NEXT I:NEXT J
700 MUSIC T4P4Uｼ:LET X=22:LET Y=11:LET CURSOR=X,Y:PRINT A3$
710 REM ________KEY________________________________
720 LET O=ASC(INKEY$)
730 IF O=$2C THEN LET O1=1:MUSIC V3T1POU7V4:GOSUB 850
```

★僕の弟は，RETURN without GOSUBのエラーをだし，「あ，リターン・オブ・ウィザード・ゴーストだ！」と言ってよろこんでいる。（秋田市・香山　恒13才）……【編：影さんに通じるところが危ない。】

ブイを投下したり攻撃すると反撃してきます。2面めからはブイだけでも，反撃してきます。最後にCキーを押したまま補給しないでスクリーンにもどると，攻撃画面で基地からでられなくなります。このほうがうっかりしたときおもしろいので，あえてそのままにしました。

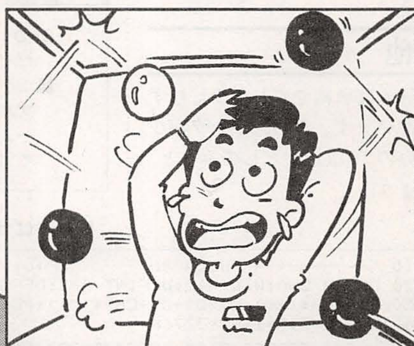
「Q」を破壊すると基地に帰ったことになり，ブイ，爆雷共に12個になり補給も1回使えます。

```
 740 IF O=$2E THEN LET O1=2:GOSUB 870
 750 IF O=$41 THEN LET O1=3:GOSUB 880
 760 IF O=$5A THEN LET O1=4:GOSUB 880
 770 IF O=$43 THEN GOSUB 1000
 780 IF O=$58 THEN GOSUB 1030
 790 IF O=$2F THEN GOSUB 1240
 800 IF O=$52 THEN LET R=1:LET R1=R1+1:MUSIC T2P2トPORP2トP6R:RESTORE :GOTO 200
 810 IF (O=$47)+(E=1)+(F1=6)*(O2=4+R1)*(V1=6) THEN GOTO 1550
 820 IF E1=1 THEN MUSIC "P3R":FOR I=1 TO 8:MUSIC M$:NEXT I:RESTORE :GOTO 150
 830 GOTO 720
 840 REM ________OWN MOVE_______________________________________
 850 IF (X=22)*(Y=11) THEN LET CURSOR=X,Y:IF O2=0 THEN PRINT CHR$($97):LET X=X-
1:GOTO 970
 860 IF O2=3+R1 THEN LET O2=4+R1:PRINT " ":LET X=X-1:GOTO 970
 870 IF (O2=1)*(X+1=22)*(Y=11) THEN GOTO 920
 880 IF (X=22)*(Y=11) THEN MUSIC T3P3Dト:RETURN
 890 IF (O1=1)*(X-1()0)+(O1=2)*(X+1()22) THEN GOTO 920
 900 IF (O1=3)*(Y-1()0)+(O1=4)*(Y+1()22) THEN GOTO 920
 910 MUSIC T1P1Dト:RETURN
 920 LET CURSOR=X,Y:PRINT "/":IF O1=1 THEN LET X=X-1
 930 IF O1=2 THEN LET X=X+1:MUSIC V3T1POU7V4
 940 IF O1=3 THEN LET Y=Y-1:MUSIC V3T1POU7V4
 950 IF O1=4 THEN LET Y=Y+1:MUSIC V3T1POU7V4
 960 IF (O2=1)*(O1=2)*(X)=22) THEN LET X=22
 970 LET CURSOR=X,Y:PRINT A3$:IF (O2=1)*(X=22) THEN MUSIC P4RT5P7U5:GOTO 1520
 980 RETURN
 990 REM ______CHARGE(1)________________________________________
1000 IF O2=0 THEN LET O2=1:MUSIC T4P4UトPORP1Uト:RETURN
1010 MUSIC T1P1D≡PORD≡P4R:RETURN
1020 REM ________BODY______________________________________
1030 IF F1=6 THEN MUSIC T1P1D≡PORD≡P4R:RETURN
1040 MUSIC T1P1Uｼ:LET F2=F2+1
1050 IF F2=2 THEN LET F2=0:LET CURSOR=24+F1,12:PRINT CHR$($94):LET F1=F1+1
1060 IF (X-3(=0) THEN LET F3=1:LET F4=X+3:GOTO 1090
1070 IF X+3)=22 THEN LET F4=21:LET F3=X-3:GOTO 1090
1080 LET F3=X-3:LET F4=X+3
1090 IF Y-3(=0 THEN LET F5=1:LET F6=Y+3:GOTO 1120
1100 IF Y+3)=22 THEN LET F6=21:LET F5=Y-3:GOTO 1120
1110 LET F5=Y-3:LET F6=Y+3
1120 IF V3=1 THEN LET V3=0:RETURN
1130 LET F$="+":LET F8=0:LET F7=F5:FOR J=F5 TO F6:FOR I=F3 TO F4:IF (Z=I)*(U=J)
 THEN LET Z1=1
1140 NEXT I:NEXT J
1150 FOR I=1 TO 2:LET CURSOR=F3,F7:PRINT F$:LET CURSOR=F4,F7:PRINT F$:LET F7=F6
:NEXT I:LET CURSOR=X,Y:PRINT A3$
1160 IF F8=1 THEN LET F8=0:GOTO 1280
1170 MUSIC T4P4Uｼ P7R:FOR J=1 TO 12:FOR I=24 TO 29:LET CURSOR=I,13:PRINT CHR$($8
6);
1180 MUSIC T1POUｼ:PRINT CHR$(8,$20):NEXT I:NEXT J:IF Z1=1 THEN LET Z1=0:GOTO 12
00
1190 LET CURSOR=24,13:PRINT A4$:GOTO 1220
1200 MUSIC P4R:FOR I=1 TO 4:MUSIC T2P2Uｼ:LET CURSOR=24,13:PRINT SPC$(6)
1210 MUSIC T2P2Uｼ:LET CURSOR=24,13:PRINT A4$:NEXT I
1220 LET F$="/":LET F7=F5:LET F8=1:GOTO 1150
1230 REM ________BOMB______________________________________
1240 IF V1=6 THEN MUSIC T1P1D≡PORD≡P4R:RETURN
1250 LET V2=V2+1:IF V2=2 THEN LET V2=0:LET CURSOR=24+V1,8:PRINT "o":LET V1=V1+1
1260 MUSIC T3P3DトP4R:IF (X=Z)*(Y=U) THEN LET V3=1:GOTO 1440
1270 REM ______(O) ATTACK?________________________________
1280 IF (V2=0)*(V1=0)*(S=0) THEN RETURN
1290 LET V5=0:FOR J=U-2 TO U+2:FOR I=Z-2 TO Z+2:IF (I=X)*(J=Y) THEN LET V5=1
1300 NEXT I:NEXT J:IF V5=1 THEN LET V5=0:GOTO 1330
1310 RETURN
1320 REM ______(O) ATTACK!________________________________
1330 FOR J=U-1 TO U+1:FOR I=Z-1 TO Z+1:IF (I=X)*(J=Y) THEN LET V5=1
1340 NEXT I:NEXT J:IF V5=1 THEN LET V5=0:GOTO 1410
1350 LET V=INT(RND(5)-2):LET V4=INT(RND(5)-2)
1360 IF (Z+V=22)+(Z+V=0)+(U+V4=22)+(U+V4=0) THEN GOTO 1350
1370 IF (Z+V=X)*(U+V4=Y) THEN GOTO 1410
1380 FOR I=1 TO 6:MUSIC T3P3D≡POR:LET CURSOR=Z+V,U+V4:PRINT "*";CHR$(8);
1390 MUSIC T1P1D≡POR:PRINT "/":CHR$(8)::NEXT I:RETURN
1400 REM ________OUT!______________________________________
1410 FOR I=1 TO 12:LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$($19,8)::MUSIC V5T1P1D≡POR:PRINT CH
R$($FE,8)::MUSIC T2P2D≡POR
1420 PRINT CHR$($FF,8)::MUSIC D≡V4:PRINT "*";CHR$(8)::MUSIC D≡:NEXT I:MUSIC T3P
2D≡:PRINT "/":LET E=1:RETURN
1430 REM ____HIT THE TARGET_________________________________
1440 GOSUB 1060
1450 MUSIC V5O2T5P9DトQO:FOR L=1 TO 2:LET V$=CHR$($60):FOR H=1 TO 2:FOR J=F5 TO
F6
1460 FOR I=F3 TO F4:MUSIC T1PODト:LET CURSOR=I,J:PRINT V$:LET CURSOR=X,Y:PRINT A
3$
1470 NEXT I:NEXT J:LET V$="/":NEXT H:NEXT L:FOR I=1 TO 16:MUSIC T1P1DトPORV4:NEX
T I
1480 LET E1=1:LET S=S+1000:LET CURSOR=24,16:PRINT S
1490 MUSIC T4P4R:FOR I=1 TO 8:LET CURSOR=3,8:PRINT SPC$(17):MUSIC T3P3U≡
1500 LET CURSOR=3,8:PRINT CHR$($98);"YOU GOOD PLAYER";CHR$($98):MUSIC T3P3≡:NEX
T I:RETURN
1510 REM ______CHARGE(2)______________________________________
1520 FOR I=24 TO 29:LET CURSOR=I,12:PRINT CHR$($9D):MUSIC T2P2ト
1530 NEXT I:LET O2=3+R1:LET F1=0:RETURN
1540 REM ________GAME・OVER_________________________________________
1550 IF S)S1 THEN LET S1=S
1560 FOR I=1 TO 8:LET CURSOR=6,5:PRINT SPC$(11):MUSIC T3P3D≡:LET CURSOR=6,5:PRI
NT CHR$($95);
1570 PRINT "GAME OVER";CHR$($95):MUSIC T3P3D≡:NEXT I:FOR I=1 TO 8:MUSIC "T1PO"+
A9$:NEXT I
1580 FOR J=8 TO 14 STEP 3:FOR I=7 TO 15:LET CURSOR=I,J:PRINT CHR$($85):NEXT I:N
EXT J
1590 LET CURSOR=7,9:PRINT "HI--SCORE":LET CURSOR=7,12:PRINT "YOU-SCORE"
1600 LET I1=10:FOR I=1 TO 2:LET CURSOR=7,I1:PRINT "    0000 ":LET I1=13:NEXT I
1610 LET CURSOR=10,10:PRINT S1:LET CURSOR=10,13:PRINT S
1620 LET CURSOR=4,18:PRINT "R・PLAY--PUSH[R]":LET CURSOR=4,19:PRINT "PLAY・E--PUS
H[E]"
1630 IF INKEY$="R" THEN FOR I=1 TO 11:PRINT CHR$(2):MUSIC T1P2D#7:NEXT I:RESTOR
E :GOTO 140
1640 IF INKEY$()"E" THEN GOTO 1630
1650 CLEAR :LET P=1
1660 REM ________TITLE______________________________________
1670 FOR I=15 TO 1 STEP -1
1680 LET CURSOR=4,I:PRINT "THE EARTH IS DANGER NOW!":MUSIC T3P3D≡:NEXT I
1690 FOR I=15 TO 2 STEP -1:LET CURSOR=4,I:PRINT SPC$(24):NEXT I:MUSIC T4P7D≡P9R
1700 FOR I=1 TO 21 STEP 2:LET CURSOR=5,8
1710 PRINT LEFT$("S ・ E ・ A / W ・ A ・ R",I)
1720 MUSIC "O3T6P7U"+MID$("ﾐ ﾌ ﾄ ｿ ﾗ ﾌ ﾐ ﾚ ﾐ ﾌ ｼ",I,1):NEXT I:MUSIC UｼOOP7R
1730 LET CURSOR=7,19:PRINT "[(]  [O]  [Z]  [A]":IF P()1 THEN GOTO 1750
1740 LET CURSOR=7,19:PRINT CHR$($98);"THANKFUL TO YOU!";CHR$($98):MUSIC "T1P5"+
A9$+M$:END
1750 LET I=0:FOR J=10 TO 25 STEP 5:LET CURSOR=J,19:PRINT CHR$($7B+I)
1760 LET I=I+1:NEXT J:MUSIC T3P3DレP9R
1770 LET CURSOR=16,22:PRINT SPC$(5):MUSIC T2P2Dト:LET CURSOR=8,22:PRINT CHR$($95
);
1780 PRINT "START--PUSH![S]";CHR$($95):MUSIC D#ト:IF INKEY$()"S" THEN GOTO 1770
1790 LET E2=1:RETURN
1800 REM ________DATA__________________________________________
1810 DATA FA,F7,F1,F4
1820 DATA 0,0,0,F,3,C,3,7,D,D,D,D,D,5,F,0,C,D,D,5,7,5,D,5,A,3,7,1
1830 DATA C,3,0,D,F,7,D,D,D,D,D,D,D,D,1,2,D,D,5,1,D,D,D,6,E,9,A,0
1840 DATA 0,0,0,6,D,D,D,D,D,D,D,D,7,A,0,0,1,A,D,D,D,D,D,5,7,F,0,0
1850 DATA 0,3,C,7,D,D,D,1,D,D,D,5,0,0,0,0,0,8,A,D,D,D,D,D,1,0,0
1860 DATA 8,D,D,D,D,D,D,D,D,D,D,D,1,C,0,0,0,0,0,8,D,D,D,D,6,0,0,0
1870 DATA 0,8,D,1,9,D,D,D,D,D,D,A,C,9,0,0,0,0,0,0,A,1,A,6,0,0,0,0
1880 DATA 0,8,8,C,D,D,D,D,D,D,D,3,6,0,0,0,0,0,0,0,5,C,0,0,0,0,0
1890 DATA 0,C,D,3,D,5,B,D,D,D,1,6,0,0,0,0,0,C,0,0,0,8,9,6,0,0,0,0
1900 DATA C,D,D,D,B,E,0,A,6,B,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,7,5,0,0,0
1910 DATA A,D,D,D,D,1,0,0,0,8,3,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,A,D,D,5,3,0
1920 DATA 8,D,D,1,D,6,0,0,0,0,2,0,E,3,0,0,0,0,0,0,0,0,8,A,D,D,D,6
1930 DATA 0,0,D,D,5,0,0,0,0,0,0,7,7,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,D,D,D,6,0
1940 DATA 0,0,8,D,9,3,0,0,0,0,7,D,D,D,0,0,0,0,0,0,0,0,0,D,D,1,0,0
1950 DATA 0,0,0,A,6,6,0,0,0,0,E,6,A,6,0,3,0,0,0,0,0,0,0,D,D,6,0,0
1960 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,6,8,0,0,0,0,0,0,0,0,8,1,0,0,0
```

★内容はとてもよかった。とくにファミコン・マシン語教室はなかなか親切に書いてあり，とてもわかりやすかったです。（静岡県志太郡・青木義治18才）……【編：断空我先生もきっとよろこんでいるでしょう。断：ヒョー。】

ベーシックマスターLIIIマーク5/S1用

けっとばせい



杉山　義則

STORY

彼の名はポール。どういうわけか，彼は非常にイライラしていた。突然彼は北風の吹く校庭を走りだした。彼は寒さを感じなかった。そこには，陸上部が，かたずけ忘れた砲丸がころがっていた。

彼が，おもいっきりけった砲丸は，すごい勢いで飛んでいった。そのとき，まだ彼はあることに気がついていなかった。校庭が壁で囲まれてしまったことを……。

遊びかた

ポール君をカーソル・キーで動かし，青い球を足でけってください。球は黄色くなり，勢いよく飛んでいきます。壁にぶつかると，はね返ります。これに当たらないように，青い球を全部けると，ポール君がストレス解消したことになり，面クリアです。

当然，ぶつかるとポール君は，のびてしまいます。3回のびると，おしまいです。面クリアすると球は2個ずつ増えていきます。

《第1表》機械語の説明

7000～7055	ボールの移動
7056～707B	黄色の球との衝突判定
70D0～7109	ポール君の移動
7080～709C	画面クリアと上記のルーチンの実行など
70A0～70CF	音

プログラムについて

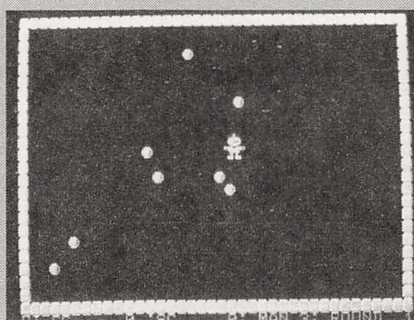
ベーシックと機械語から成っていま

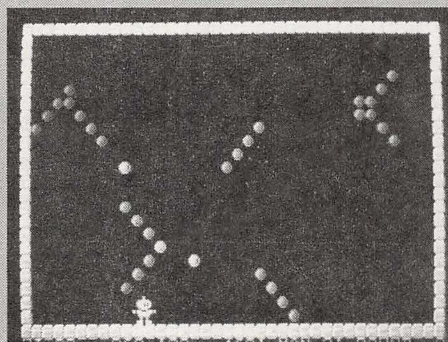
《第2表》変数表

D	黄色い球のワークエリアの先頭アドレス
S	スコア
H	ハイスコア
M	ミス
W	つぎに書き込む黄色い球のアドレス
V	黄色い球の数
R	面数
X，Y	ポール君の座標



▲《写真1》な，なんというタイトル名なんだ。でもキャラクターがかわいい


◀《写真2》青い球を足でけっとばすのがポール君の使命だぞ


▶《写真3》うわーっ，黄色になった球が，はね返ってる。きつい…



▼《写真4》ぐえーっ，3回のびてしまうとゲーム・オーバーだよ

★僕のクラスの先生は，2日前のベントウをもったいないと言って食べてしまい，腹をこわし，つぎの日，休んでしまったという変わり者です。(静岡市・望月貴弘12才)……【影：休みたいがために考えたすえの行動だな。】

す。IGは2プレーン（RとGに同じものを書き込む）で作りました（データが号）。80字ノーマル・モードで実行してください。

その他

このゲームは単純ですが，少しむずかしいと思います。なお，バックが少しさびしいので，改造などしてみると，よいでしょう。

CHECKER FLAG

Dr.D：これは，なかなかいいゲームだぞ。

編：ゲームはシンプルですが，シンプルでおもしろいアクション・ゲームを作るのが最もむずかしいんですよね。

Dr.D：そのとおりだ。このゲームはプログラムも短いし，ゲームもおもしろいから，もんくない。ゲーム・スピードに最も関係するところにマシン語を使うなど，テクニック的にも十分だ。

編：ずいぶんとほめていますね。めずらしいですよ。

Dr.D：たまにはいいだろう。投稿が減ってしまうといけないからな。

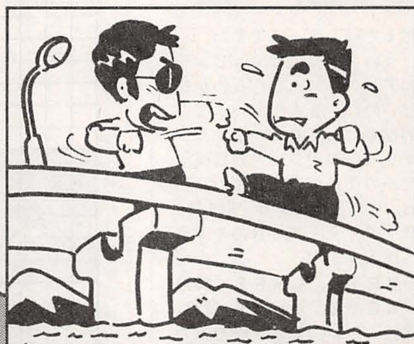
けっとばせいのプログラム・リスト

```
10 '------------ けっとばせい          for MB-6892 mark5        BY Y.S ----------------
20 GOSUB 280:WIDTH40:DEFINT A-Z:DEFUSR1=&H7080:DEFUSR=&H70A0
30 D$=CHR$(29):D$=D$+D$+CHR$(31):POKE &HFFE0,4:GOTO620
40 S=0:M=3:R=1:D=-32768
50 '------------ draw ---------------------------------------------------------------
60 W=D:V=0:POKE 278,32:SCREEN 0,2:LINE(0,0)-(37,23),"7",B:FOR I=0 TO R*2+5
70 X=RND*32+2:Y=RND*18+3:IF SCREEN(X,Y)<>0 THEN 70
80 LOCATEX,Y:PRINT"1":NEXT:POKE D,0:POKE D+1,25:POKE D+2,0:POKE D+3,0
90 POKE&H702F,0:SCREEN ,1:GOSUB250:X=20:Y=10:A=USR(50)+USR(10)+USR(80)+USR(100)
100 '----------- main --------------------------------------------------------------
110 LOCATE X,Y:A=USR1(0):PRINT"28";D$;"4:";:X=PEEK(&H0238)-2:Y=PEEK(&H0239)-1
120 ON A GOTO200:IF PEEK(&H800+X+Y*40+41)=0 THEN110
130 '----------- hit ---------------------------------------------------------------
140 POKE W,X+1:POKE W+1,Y:POKE W+2,1:POKE W+3,&HFF
150 LOCATE X,Y:PRINT"28";D$;"39":S=S+10:A=USR(30):W=W+4:V=V+1
160 GOSUB 260:POKE &H702F,V:IF V<R*2+6 THEN POKE&H800+X+Y*40+41,0:GOTO 110
170 '----------- clear -------------------------------------------------------------
180 COLOR 7:LOCATE 10,10:PRINT USING "### ROUND CLEAR !!";R:R=R+1
190 FOR I=0 TO 9:A=USR(100-I*10):NEXT:GOTO 50
200 '----------- out ---------------------------------------------------------------
210 LOCATEX,Y:PRINT"5;";D$;"6<":FORI=1TO10:A=USR(I*10):NEXT:M=M-1:IF M>0 THEN50
220 '----------- game over ---------------------------------------------------------
230 GOSUB 260:COLOR 7:LOCATE10,10:PRINT"G A M E  O V E R !":IF S>H THEN H=S
240 LOCATE 10,18:PRINT"PUSH [SPACE] KEY !":IF PEEK(&HFFE0)=&H80 THEN40 ELSE 240
250 '----------- scoer -------------------------------------------------------------
260 COLOR4:LOCATE0,24:PRINTUSING"HI-SC###### :SC######: MAN #: ROUND###";H;S;M;R
;
270 POKE 278,32:RETURN
280 '----------- きかいご -------------------------------------------------------------
290 IF PEEK(&H9900)=1 THEN RETURN:ELSE POKE &H9900,1
300 RESTORE 320:FOR I=&H7000 TO &H710F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
310 '----0--1--2--3--4--5--6--7-- -8--9--A--B--C--D--E--F-
320 DATA 8E,80,00,CE,00,00,A6,84,  AB,02,A7,84,81,01,27,23
330 DATA 81,24,27,23,A6,01,AB,03,  A7,01,81,01,27,1F,81,16
340 DATA 27,1F,8D,23,86,30,A7,A4,  30,04,33,41,11,83,00,0C
350 DATA 25,D4,39,86,01,20,02,86,  FF,A7,02,20,D7,86,01,20
360 DATA 02,86,FF,A7,03,20,DB,A6,  01,C6,28,3D,EB,84,89,00
370 DATA C3,04,00,1F,02,39,8E,02,  38,8D,EC,A6,A4,8D,0C,A6
380 DATA 21,8D,08,A6,A8,28,8D,03,  A6,A8,29,81,30,27,01,39
390 DATA 86,01,B7,00,59,39,86,01,  B7,70,2F,39,0 ,0 ,0 ,0
400 DATA 8E,04,00,A6,89,04,00,A7,  80,8C,07,C0,25,F5,86,20
410 DATA B7,FF,D8,BD,70,00,BD,70,  D0,BD,70,56,39,0 ,0 ,0
420 DATA 34,3F,10,AE,02,86,7F,1F,  8B,1A,FF,8E,10,00,7F,FF
430 DATA D3,8D,12,B7,FF,D3,8D,0D,  10,9F,F3,1F,10,93,F3,1F
440 DATA 01,24,EB,35,BF,1F,20,4C,  5A,26,FD,4A,26,FA,43,39
450 DATA 8E,02,38,B6,FF,E0,81,83,  27,20,81,85,27,20,81,81
460 DATA 27,20,81,84,27,20,FC,02,  38,81,00,27,11,81,24,27
470 DATA 09,C1,00,27,11,C1,16,27,  09,39,6A,84,20,E8,6C,84
480 DATA 20,E4,6A,01,20,E0,6C,01,  20,DC,0 ,0 ,0 ,0 ,0 ,0
490 '----------- ig set ----------------------------------------
500 POKE &HFFE9,1:POKE &HFFEA,7:FOR I=&HA000 TO &HA7FF:POKE I,0:NEXT
510 FOR I=&H30 TO &H3C:C=1:GOSUB 520:C=6:GOSUB 520:NEXT :POKE &HFFE9,0:RETURN
520 POKE &HFFEA,C:A=1:READ A$:FOR J=&HA000+8*I TO &HA000+8*I+7
530 POKE J,VAL("&H"+MID$(A$,A,2)):A=A+2:NEXT:RETURN
540 '----------- ig data  1, 6 --------------------------------
550 DATA 003072626200C0000,3C7EFDFDFD723C00, 3C6EEDED9D7A3C00,0030707060000000
560 DATA 01010F1800000000,000000071F1F0F03, 1C1F0F000F0F0700,DCDF0F0000000000
570 DATA 1C1F0F0F06061E1E,DCDF0F0000001E1E, 01010F1000000060,0000000A1DDACF63
580 DATA 3C1F07DFFCF86060,3C1F07C0C0E06060, 7ED5ABD5ABD5AB7E,7EAAD4AAD4AAD400
590 DATA 8080F00800000000,000000F05858F0C0, 0CB47078F8F0843C,0DB5707838300 43C
600 DATA 3CFCF0F060607878,3DFDF00000007878, 8080F00800000006,000000A0D8ABF3C6
610 DATA 3CF8E0FB3F1F0606,3CF8E00303070606
620 '--------------- タイトル ---------------------------------
630 COLOR 7:SCREEN 0,,0:LOCATE 11,3:PRINT"け  っ  と  ば  せ  い":COLOR 4
640 LOCATE 10,7 :PRINT"You are 'Poll kun'."
650 LOCATE 10,15:PRINT"Cursor key で いどう ":COLOR 5
660 LOCATE 15,21:PRINT"by Yoshinori Sugiyama":POKE 278,32
670 LOCATE 18,11:PRINT "28";D$;"39"
680 POKE &HFFD8,160:LINE(0,0)-(37,23),"7",B:COLOR 7:GOTO 240
```

★釣り人いわく…釣りはフナにはじまり，フナで終わる。パソコン・ユーザーいわく…パソコンはベーマガにはじまり，ベーマガで終わる。(富山市・**飯森俊文13才**)……【**編**：こういうのを故事という。**影**：こじつけとも。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

BRIDGE FIGHT
ブリッジ ファイト



高橋　雅典

★STORY

あるとき，ある国のある橋に，旅人から金をまきあげたり，川に住むという火の玉をエサにしてしまう，悪いやつらがいたとさ。

それを聞いた村の若者が，これはとんでもないと，そいつらに，勝負を申し込んでいったんだとさ。

★操作方法

✚ボタンで左右に動き，Ⓐボタンでジャンプ，Ⓑボタンでパンチをだします。

★ルール

前からくる悪人（ルイージ）をパンチで，ふっ飛ばしていき，橋の向こう側に落としてください。もちろん，敵も剣？で反撃してきます。この剣に当たると，自分も，うしろにふっ飛ばされます。

そして，橋の外にだされると，落っこちて死んでしまいます。

なお，川に住む火の玉や，向こう岸から撃ってくる火の玉に当たると，その場で，1人失います。そうして，3人失うとゲーム・オーバーです。

そして，最初は2人（その後2人ずつ増えていく）敵を倒すと，ボスが前進してくるので，頭にパンチを21発ぶち込んでください。

なお，橋のうしろ側に落とされると1人分前の面にもどります。

火の玉は当たり判定が大きいので，早めにジャンプしてかわしてください。最初はむずかしいけど，こつを覚えれば，すごく簡単です。

とくに最後のボスは，垂直ジャンプでパンチをすれば楽に21発打てます。

ちなみに，ＲＵＮするとすぐにはじまります。その後は，スタート・ボタンで再スタートです。

★改造法

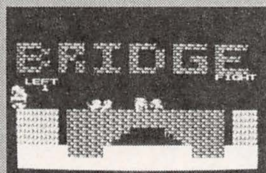
メモリが少ないのでスコアを入れようと思ったんですが，はぶきました。Ｖ３を持っている人は，いれてみてください。

あとボスがむずかしいと思う人は，110行のＺ＞20の20の値を小さくしてください。簡単だと思う人は,大きくしてください。

それと，あいかわらず，ＢＧＭというか，効果音みたいなのがつけれないので，ボス面などはＶ３を持っている人は，つけてみてください。

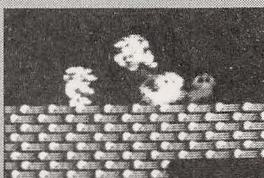
《第1表》変数表

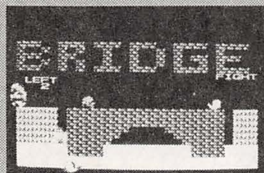
X	自分のX座標
Y	自分のY座標
XX	敵(ルイージ)X座標
YY	敵(ルイージ)Y座標
EX	火の玉(横向き)X座標
	火の玉(下から上)X座標
	火の玉(下から上)Y座標
ZX	ボスのX座標
Z	ボスにパンチの当たった数
D	ジャンプ判定
W	自分の残り数
C	敵(ルイージ)の強さと数
V	敵(ルイージ)のその面の総数
S	STICK入力
G	STRIG入力
PX	パンチのX座標
PY	パンチのY座標



▲《写真1》前からくる悪人をパンチで向こう側にはじきだすのだ

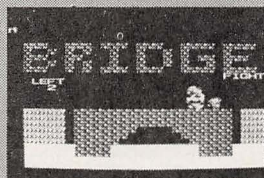
▼《写真2》おっと，向こうから撃ってくる火の玉はジャンプでかわせ





▲《写真3》よし，やったぜ，悪人を橋の上から落っことしたぜ

▼《写真4》ボスの登場。ジャンプでパンチを…と思うのだが押されていますねー



★よくいるやつ。先生が150ページから読んでみろ,と言ってるのに,「はい，えーと，何ページからですか？」と聞くやつ。(神奈川県平塚市・影の弟子の草以満14才)……【影：ベーマガの150ページを読まないように。】

CHECKER FLAG

編：1対1で戦うゲームですね。

Dr.D：こういうゲームはコンピュータ側のアルゴリズムを作るのがむずかしいのだ。2人用ゲームなら比較的簡単につくれるがな。

編：ファミリーベーシックの投稿はなかなかの作品が多いですね。

なお，リスト中のｋ０，ｋ５は，キャラクタ・テーブルBのキャラクターが入ります。

ｋ０→ＫＥＹ１，ＣＨＲ＄（232）
ｋ５→ＫＥＹ２，ＣＨＲ＄（237）
と定義し，F1，F2キーで入力してください。

Y \ X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	F33	F33	F33			F33	F33	F33		F33	F33	F33		F33	F33	F33			F33	F33	F33	F33		F33	F33	F33	F33	
1	F33			F33		F33		F33			F33			F33			F33		F33					F33				
2	F33	F33	F33			F33	F33				F33			F33			F33		F33		F33	F33		F33	F33	F33		
3	F33			F33		F33		F33			F33			F33			F33		F33			F33		F33				
4	F33	F33	F33			F33		F33		F33	F33	F33		F33	F33	F33			F33	F33	F33	F33		F33	F33	F33	F33	
5																								F	I	G	H	T
6		L	E	F	T																							
7																												
8																												
9																												
10																												

《第１図》BRIDGE FIGHTのBGグラフィック

BRIDGE FIGHTのプログラム・リスト

```
10 CLS:CGSET1,0:SPRITEON:V=20:W=3:VIEW
15 C=10
20 X=150:Y=95:XX=100:YY=95:YT=240:XT=100:EY=95:N=0:ZY=80:ZX=10:EX=ZX:Z=0
25 DEFSPRITE7,(0,1,0,1,0)="ｸﾞﾅｾﾞJ":DEFSPRITE6,(0,1,0,1,0)="ﾍﾟﾎﾟｶﾞﾎﾞ"
30 DEFSPRITE2,(0,1,1,0,0)=""":DEFSPRITE1,(1,1,1,1,0)="""DEFSPRITE0,(2,0,0,0,0)=CHR
$(207)
35 DEFSPRITE3,(2,1,0,0,0)="ﾅﾆﾇﾈ":DEFSPRITE4,(2,1,0,1,0)="ﾂﾁﾄﾃ"
40 PLAY"T2O2Y1AEEF2BAFEDC:T2O1D5E5FCDA"
45 DEFSPRITE3,(2,1,0,0,0)="ﾅﾆﾇﾈ":DEFSPRITE4,(2,1,0,1,0)="ﾂﾁﾄﾃ"
50 S=STICK(0):G=STRIG(0)
55 XP=X-5:YP=Y+5
60 IFS=2 THENX=X-2
70 IFS=1 THENX=X+2
80 IFX<60 THENX=60
90 IFX>200 THEN N=0:SPRITE2:C=C-10:GOTO400
100 IFG=4 THENSPRITE0,XP,YP
105 IFG=4ANDABS(XP-XX)<6ANDABS(YP-YY)<6THENBEEP:XX=XX-20
110 IFABS(XP-ZX)<10ANDABS(YP-ZY)<5THENZ=Z+1:BEEP:IFZ>20THEN600
115 PAUSE5:SPRITE0
120 IFABS(ZX-X)<10ANDABS(ZY+15-Y)<15THENX=X+20
130 SPRITE7,ZX,ZY:SPRITE6,ZX,ZY+15
140 IFS>=0 POKE&H688,A,A+1,A+2,A+3:A=A+4:IFA=12THENA=0
150 IFG=8ANDY=95THEND=1
160 IFD=1THENY=Y-5:IFY<75THENY=Y+25:D=0
165 SPRITE2,X,Y
170 IFC>V THENZX=ZX+1:XX=0:GOTO50
180 POKE&H684,A+1,A,A+3,A+2:A=A+4:IFA=12THENA=0
185 XX=XX+2:IFXX>X THENXX=XX-4
190 IFRND(200)<C THENLOCATEXX/10+1,YY/10:PRINT"k0k5k5":PAUSE5
200 TX=(X-8)/8:TY=Y/10
210 IFSCR$(TX,TY)="k5"THENX=X+20
220 LOCATEXX/10+1,YY/10:PRINT"   "
230 IFXX<55THEN N=1:SPRITE1:GOTO400
240 IFR=0THENYT=YT-15:IFYT<70THENR=1
250 IFR=1THENYT=YT+10:IFYT>240THENYT=240:XT=RND(140)+60:R=0
260 IFABS(X-XT)<7AND ABS(Y-YT)<7THENSPRITE2:GOTO400
270 EX=EX+10:IFEX>240THENEX=20
280 IFABS(X-EX)<10ANDABS(Y-EY)<5THENSPRITE2:GOTO400
300 SPRITE1,XX,YY:SPRITE3,XT,YT:SPRITE4,EX,EY:GOTO 50
400 DEFSPRITE5,(N,1,0,0,0)=CHR$(24)+CHR$(25)+CHR$(26)+CHR$(27):Y=Y+1:SPRITE5,X,Y
410 IFN=0THENSPRITE5,X,Y:Y=Y+1:IFY>240THEN450
420 IFN=1THENSPRITE5,XX,YY:YY=YY+1:IFYY>240THENC=C+10:GOTO20
430 GOTO410
450 W=W-1:LOCATE2,7:PRINTW;:IFW<1THEN460
455 PLAY"T4O3A5D2CDD":PAUSE20:GOTO20
460 LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER!":PLAY"O1T7A5G1FEDC4"
465 IFSTRIG(0)<>1THEN465
470 RUN
600 ZX=ZX-1:ZY=ZY-2:SPRITE7,ZX,ZY:IFZY<1THEN620
610 GOTO600
620 PLAY"O2T4AAD2CEFDCGAD5"
630 V=V+20:PAUSE200:GOTO15
```

★君にはできるかな。埼玉の入間市から自転車で江ノ島まで行ったんだぞー。(埼玉県入間市・往復約140キロもあったんだぞ13才)……【影：このハガキ，江ノ島の消印が押してあるぞ。今だに，行ったきりだったりして。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

パチコン



寺井　章

◎遊びかた

パチンコと同じ要領（ようりょう）です。ハエさんとニタニタがチューリップの役目をしています。

◎操作方法

RUNすると「ABドチラ？」の表示がでます。AはⒶボタンBはⒷボタン（ハイレベル）を押してスタートです。

最初，画面上部を玉が左右に動いています。Ⓐボタンで玉が降下し，下にある6個の穴に入るとそれぞれの得点が得られます。一度降下した玉はコントロールできないので，最初玉を離すタイミングが腕の見せどころです。

パワーがゼロになると，ゲーム・オーバーで，再ゲームはスタート・ボタンです。100点を越すと，面クリアでAB両面とも5面までありあます。B面は自力でパワーを補充しなくてはならないようになっています。

◎改造について

すべての玉スジに慣れたらBG面と各面の釘（くぎ）の位置をいろいろ変えて試してみてください。玉が変わった動きをしておもしろいと思います。注意点は，ボタンを押し続けたのでは穴に入らないようにすることです。

◎プログラム入力上の注意

リスト中のm2，m4，m5，m6，m7，h4，g7，f0はキャラクタ・テーブルBのキャラクターですので，

m2→KEY1，CHR$（250）
m4→KEY2，CHR$（252）
m5→KEY3，CHR$（253）
m6→KEY4，CHR$（254）
m7→KEY5，CHR$（255）
h4→KEY6，CHR$（212）
g7→KEY7，CHR$（207）
f0→KEY8，CHR$（192）

と定義し，それぞれの位置で，F1～F8キーを押して，入力してください。

参考：ベーマガ 86年11月号
「スペース・バトル」

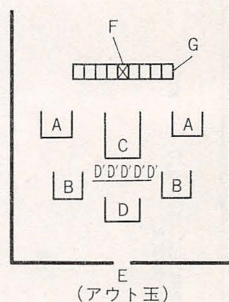
《第1表》変数表

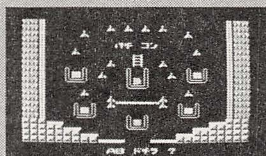
X，Y	ボール
XA，YA	ハエさん
XB，YB	ニタニタ
H	ハイスコア
R	出玉の数
A	パワー
Q	上3個の穴
U	下3個の穴

《第2表》得点と各穴の関係

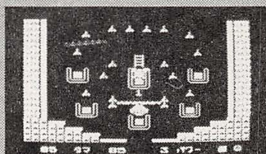
	得点	ハエさんの飛びだす回数	ニタニタの飛びだす回数	パワー増分
A	5	1		
B	10		2	
C	10	2		1
D	15		3	1
D′		A面の5と4 B面にでる		
E	−5			−1
F		B面にでる(Q=0またはU=6)のとき		
G	−10	A面の4と5とB面の2～5にでる		
	各面クリア時(A面のみ)			3

※D′はGブロック3個こわすとでますが，どこかの穴に玉が入ると消えてしまう
※両面とも1面にアップ・ブロックがでます(のがさないよう)

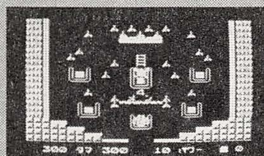




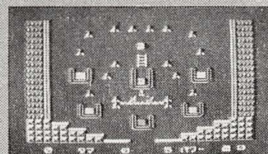
▲《写真1》A，Bのどちらのレベルを選ぶ？



▼《写真2》ハエさんやニタニタはチューリップと同じだ



▲《写真3》4面です。玉を最初に離すタイミングが勝負



▼《写真4》これはBレベル。釘の位置は同じだが…

★あの駅を捜せ!!〔求む〕千丈，本巣，瀬田，新田，南野，中山，岩井，氷田，影野，松永，松島，山下駅をお願いします。（群馬県富岡市・匿名希望14才）……【編：この中にどれだけ実在の駅があることやら…。】

Loading:P

パチコンのプログラム・リスト

```
10 VIEW:CGSET1.0:A=5:P=1
20 DEF SPRITE0.(3.0.0.0.0)=CHR$(207)
30 DEF SPRITE1.(3.1.0.0.0)="89::":DEF SPRITE2.(3.1.0.0.0)="XYZ「"
40 PLAY"T3O2C2D1E2F1G2RER":PLAY"D2R2O1G2R2O2C2
50 LOCATE11.4:PRINT"ﾊﾟﾁ ｺﾝ"
60 PAUSE50:LOCATE10.22:PRINT"AB ﾄﾞﾁﾗ ?"
70 T=STRIG(0)
80 IF T=8 PP=0:GOTO110
90 IF T<>4 THEN70
100 PP=1
110 SPRITE ON:GOSUB750:LOCATE11.4:PRINT"  m4  "
120 '
130 LOCATE12.13:PRINT"ﾒ ﾝ"
140 LOCATE12.12:PRINTP
150 PAUSE20:PLAY"T3O2G2R3O3C2:O2C1
160 IF R>H THEN H=R
170 LOCATE1.22:PRINTH
180 X=201:Y=19
190 LOCATE6.22:PRINT"ﾀﾏ ":RIGHT$(" "+STR$(R).3)." ":RIGHT$(STR$(A).2):" ﾊﾟﾜｰ  m2
":B
200 IF B=3 LOCATE11.13:PRINT"m7m7m7m7m7":B=0
210 IF A=0 THEN830
220 '- ﾒﾝ -
230 IF R>P*100-5 P=P+1:GOTO250
240 GOTO350
250 FOR I=0 TO 5:PALETS 0.5.0.0.0:PLAY"T1O3Y3G1ABYO
260 PALETS 0.21.0.0.0:NEXT:GOSUB750
270 ON P GOTO 350.280.290.300.310.780
280 LOCATE 5.6:PRINT"h4":LOCATE21.6:PRINT"h4":GOTO320
290 LOCATE11.2:PRINT"h4 h4 h4":GOTO320
300 LOCATE11.3:PRINT"m2m2m2m2m2":GOTO320
310 LOCATE9.3:PRINT"m2m2m2m2m2m2m2m2m2"
320 IF PP=0 A=A+3:GOTO130
330 LOCATE9.4:PRINT"m2m2m2m2m2m2m2m2m2":GOTO130
340 '- ﾒｲﾝ -
350 IF ABS(X-4-XA)<5 AND ABS(Y-4-YA)<8 THEN470
360 IF ABS(X-4-XB)<5 AND ABS(Y-4-YB)<8 THEN630
370 IF STRIG(0)=8 OR Y>20 Y=Y+1
380 VX=VX+((VX<6)+(VX>-6))/2:X=X+VX
390 IF X<38 X=38:VX=-VX
400 IF X>201 X=201:VX=-VX
410 G=ASC(SCR$((X+5)/8-2.(Y+6)/8-3))
420 IF G>209AND G<229 VX=-VX:POKE&H4015.247:POKE&H4000.135.136.21.9
430 IF G>249 THEN510
440 IF G=192 THEN490
450 SPRITE 0.X.Y:GOTO350
460 '- ﾄｸﾃﾝ -
470 SPRITE1.116.75:PLAY"T1O3A1B":SPRITE1.116.65
480 FOR Y=Y TO 90:NEXT:GOTO380
490 R=R-5:A=A-1:X=120
500 FOR Y=185 TO 195:SPRITE0.X.Y:PAUSE4:NEXT:GOTO180
510 C=G-249
520 ON C GOTO 530.350.540.550.560.570
530 R=R-10:B=B+1:VX=-VX:PLAY"T1O3C1":GOSUB730:PRINT" ":GOTO190
540 R=R+10:Q=Q+1:GOSUB720:PRINT"m4":GOTO590
550 R=R+5:Q=Q+2:GOSUB720:PRINT"m5":GOTO600
560 R=R+10:U=U+3:GOSUB720:PRINT"m6":GOTO640
570 U=0:A=A+1:SPRITE0:PAUSE20:GOSUB740:GOTO630
580 '
590 IF Q=1 A=A+1:GOSUB740
600 XA=0:SPRITE1.116.87:PAUSE20
610 IF Q>2 Q=0:GOTO670
620 XA=116:YA=65:SPRITE1.XA.YA:GOTO670
630 SPRITE0:R=R+15:U=U+2
640 XB=0:SPRITE2.116.153:PAUSE20
650 IF U>6 U=0:GOTO670
660 XB=116:YB=138:SPRITE2.XB.YB
670 LOCATE11.13:PRINT"g7g7g7g7g7":PLAY"T1Y3O3C2DEFGAB":PLAY"YOO4FGABO5FGAB":LOCA
TE11.13:PRINT"          "
680 IF PP=1 IF Q=0 OR U=6 LOCATE13.4:PRINT"f0":GOTO160
690 LOCATE13.4:PRINT" "
700 GOTO160
710 '- ｻﾌﾞ -
720 SPRITE0:GOSUB730:PRINT"g7":PAUSE30
730 LOCATE(X+5)/8-2.(Y+6)/8-3:RETURN
740 LOCATE12.13:PRINT"ｱｯﾌﾟ":PALETS 0.5.0.0.0:PLAY"T1Y2O3F1GR5YOC":PAUSE20
750 IF PP=0 PALETS 0.9.0.0.0:RETURN
760 PALETS 0.1.0.0.0:RETURN
770 '- 5ﾒﾝ ｸﾘｱ -
780 LOCATE12.13:PRINT"ﾔｯﾀ!":PALETS 0.5.0.0.0:PAUSE20
790 PLAY"T3O2C2D1E2F1G2R5":PLAY"T3O1C2D1E2F1G2R5
800 PLAY"T3O2C2D1E2FGRO2D1R3C2":PLAY"R2T2O3C1DEGO4AB
810 GOSUB750:GOTO850
820 '- ｵﾜﾘ -
830 PLAY"T3O2C2D1E2F1G2O2RO4B7":PLAY"O1D1R5C7:O3D2R5C6
840 LOCATE12.13:PRINT"ｵﾜﾘ"
850 IF STRIG(0)<>1 THEN850
860 RUN
```

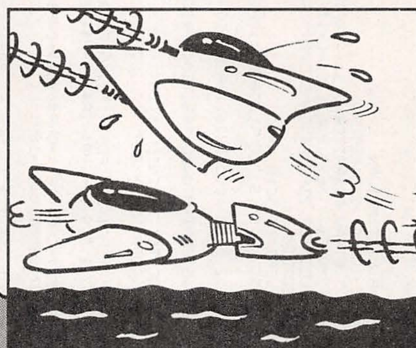
Y \ X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	F23	F23	E23																						E23	F23	F23	
1	F23	F23	E23								H42		H42		H42		H42								E23	F23	F23	
2	F23	F23	E23					H42												H42					E23	F23	F23	
3	F23	F23	E23																						E23	F23	F23	
4	F23	F23	E23																						E23	F23	F23	
5	F23	F23	E23				H42														H42				E23	F23	F23	
6	F23	F23	E23											H22											E23	F23	F23	
7	F23	F23	E23								H42			H22			H42								E23	F23	F23	
8	F23	F23	E23			J42		J42					J42		J42					J42		J42			E23	F23	F23	
9	F23	F23	E23			J22	M52	J22		H42			J22		J22			H42		J22	M52	J22			E23	F23	F23	
10	F23	F23	E23			J02	J32	J12					J22	M42	J22					J02	J32	J12			E23	F23	F23	
11	F23	F23	E23										J02	J32	J12										E23	F23	F23	
12	F23	F23	E23					H42												H42					E23	F23	F23	
13	F23	F23	E23								H42						H42								E23	F23	F23	
14	F23	F23	E23				J42		J42		H42	E32	E32	E32	E32	E32	H42		J42		J42				E23	F23	F23	
15	F23	F23	E23				J22	M62	J22										J22	M62	J22				E23	F23	F23	
16	F23	F23	E23				J02	J32	J12				J42		J42				J02	J32	J12				E23	F23	F23	
17	F02	F02	F02	E42	E42								J22	M72	J22								E42	E42	F02	F02	F02	
18	F02	F02	F02	F02	F02	E42	E42						J02	J32	J12						E42	E42	F02	F02	F02	F02	F02	
19	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	E42	E42										E42	E42	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	
20	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	E42	E42	E42				E42	E42	E42	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	

《第１図》パチコンのＢＧグラフィック

★僕の学校には「おもしろいことが楽しいのなら，やくざにでもなれ！」という変な先生がいます。この意味わかりますか？（愛知県知多郡・**スケバンいさ15才**）……【**影**：つまらないことが楽しいのなら，やくざになれない？】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

XESYS-II
（ゼスィーズ ツー）



創夢遊 VASKAROM

◈STORY

（「ファミコン・プログラム大全集」の続き）

シミュレーションを終えたころ，着陸（着水!?）した。だが，敵がどこにいるかわからない。レーダーにすら反応していない。

そして，今後は『ゼスィーズ』をここへ残し，「マークII」を単独行動により出撃させることに決めたらしい。

とりあえず，『ブルー・ゼスィーズ・マークII』に乗りかえよう。

◈ゲーム内容

横スクロールのシューティングです。敵の基地の近くまで行けば，「II」は終わりです（ただし，基地なんかはメモリがたりないんではぶきました）。

舞台は一応海中なんですが（えっ!? 海上に見える？　深いから暗いんだよ！），敵のザコがウヨウヨきますんで，「バルカン・レーザー」で倒してください。敵は1～2発でヤラレます。

画面左上にあるのは，エネルギーで一つ「10」を表します（最高89ぐらいまでキープできる)。エネルギーは「レーザー」を撃つと「1」，敵にヤラレると「10」減ります。増やしかたは，流れてくる「エネルギー・カプセル」を取ればOK！「10」増えます。

全16面ですが，敵の強さ以外は変わりませんよっ!! エンディングも情けない…。まぁ，気にせずプレイしてネ！

《第1表》変数表

X，Y	自機の座標
X1～X3，Y1～Y3	敵機の座標
EX，EY	エネルギー・カプセルの座標
W，WX，WY	敵の雑用
E，E1～E2	エネルギー量
Q，QQ	スクロール関係
N	ボーナス用
SC，H	スコア，ハイスコア
R	ステージ数
L	残機数
S	スティック用
I，J	雑用

◈ボーナス・ステージ

といっても，面クリアすれば勝手になります。できる限りミスせず（しないかな？)，「カプセル」を取ってちょうらい！ あとで得点として入るよっ!!

◈操作法

✚字ボタンで8方向（上へは浮力等の関係で速いっ!!）に動かし，Ⓐ Ⓑボタンいずれかで「レーザー」発射です。なお，スタート・ボタンでポーズ可!!

◈敵キャラ

- **ルード・マード**…人間型のロボットだけど，ネズミ＋ゾウにも見える。いっちょ前にも「レーザー」を撃ってくる——200点。
- **ガギム**…カメっぽい。スーパーマリオのトゲゾーとメットをくっつけたみたいなヤツ。体当たりだけ！ 偶数面のみ出現——100点。

※ルード・マードは2体あるけど，どちらも体当たりは平気です！

◈プログラムについて

ルード・マードたちは，面ごとに強くなっていくようにしてありゃーす!!

サウンドのところは，効果音ばっかなんでシーンとしてます。

メモリの節約！ とやってたら，ゴチャゴチャで見にくくなってしまいました。スイマセン!!

マシン語使ってるんで，セーブを先に！

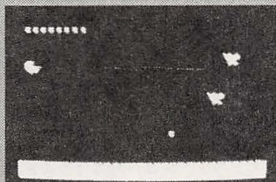
◈その他

なぁんと！ キャラクターはすべてオリジナルなのサ!! ま，そんなこといいか。

BGグラフィックはいりません。そんじゃ，サヨナラ～アァ…!!



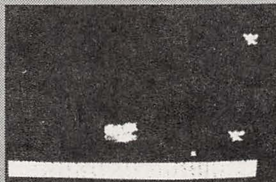
▲《写真1》なかなかこったXESYS－IIのタイトル画面



▶《写真2》敵のザコはレーザーでやっつけてしまおう



◀《写真3》敵を一定数やっつけるとエネルギー×10ポイント加算されるぞ



▼《写真4》ぐわーっ，エネルギーがなくなるとバババーン

★影：夜明けのプログラミング，私といっしょに打ち込んでくれませんか？**つぐ美**：あなたお金持ち？**Dr.D**：そんなこと言わなくったってわかるじゃないですか。(千葉県印旛郡・怒賀孝行14才)……【影：ペーイ。】

XESYS-IIのプログラム・リスト

```
10 POKE&H4015,&HF:CGSETO.2:SPRITEON:PALETS 1.0.53.21.18PALETS 2.0.22.39.19PALETS
 3.0.41.48.13
20 CLS:CLS1:LOCATE10.23PRINT"XESYS-II":FORI=0TO14:PRINT:NEXT:LOCATE0.21PRINTCHR$
(180)"1987 STUDIO-SOMYOU/BM-DEMPA":DEFSPRITE0.(0.1.0.1.0)="ハ"+CHR$(225)+CHR$(207
)+"."
30 SCREEN0.1:FORI=0TO280:LOCATERND(28).RND(23)PRINTCHR$(205+RND(2)):NEXT:RESTORE
:GOSUB540:FORJ=4TO8:FORI=5TO22:READQ:LOCATEI.J:PRINTCHR$(Q+230+(Q=0)*198):NEXT:N
EXT
40 LOCATE12.11PRINT"ONLY":LOCATE9.13PRINT"BLUE  XESY":LOCATE7.16PRINT"PRESS == S
TART":LOCATE2.20PRINTCHR$(180)" 1987 VASKAROM/BM-DEMPA":SCREEN0:CLS:PAUSE40VIEW
50 FORI=18TO28:PALETB 0.13.33.44.I:PAUSE7IFSTRIG(0)MOD2=1THEN70
60 NEXT:FORI=28TO18STEP-1:PALETB 0.13.33.44.I:PAUSE7IFSTRIG(0)MOD2=0NEXT:GOTO50
70 GOSUB570:FORI=0TO4:READQ:PAUSE3PALETB 0.13.Q.Q.Q:NEXT:SC=0R=1L=3
80 FORI=0TO7:ERAI:SPRITEI:NEXT:CLS:CLS1:PAUSE30PALETB 0.13.33.44.18:GOSUB540:LOC
ATE8.8PRINT"LET'S  FIGHT":SPRITE0.120.90LOCATE9.10PRINT"BLUE  XESY"
90 SCREEN0.1:FORJ=24TO26:FORI=0TO31:POKE&H48.I.J:PRINTCHR$(202+RND(2)):NEXT:NEXT
:POKE&H48.30.23:PRINTCHR$(203):CHR$(202)
100 Q=0N=0E=89X=12Y=30X1=244X2=X1:X3=X1:Y1=128Y2=160Y3=198EX=0PAUSE30SPRITEQ:SCR
EEN0:CLS:PAUSE20VIEW
110 S=STICK(0):X=X+((S=2)+(S=6)+(S=10)-(S=1)-(S=5)-(S=9))*8Y=Y+((S=8)+(S=9)+(S=1
0))*16-((S=4)+(S=5)+(S=6))*8
120 X=X-((X<12)-(X>220))*8Y=Y-(Y<30)*16+(Y>198)*8SPRITE0.X.Y:IFSTRIG(0)<4THEN170
130 SPRITE0.X-3.Y:FORI=0TO(230-X)/10:POKE&H4001.156.1.1.1:POKE&H1280.Y+2.220.3.X
+4+I*10:POKE&H1284.Y+2.220.3.X+14+I*10:POKE&H1288.Y+2.220.3.X+24+I*10:NEXT:E=E+(
E>10)ERA0.1.2.3:GOSUB500:IFX1=999THEN180
140 IFX<X1 ANDABS(Y1-Y)<9SPRITE6.X1-4.Y1:E1=E1-1IFE1<0E1=1SC=SC+2POSITION7.X1.Y1
:X1=244Y1=(RND(32)+2)*6MOVE7
150 IFX<X2 ANDABS(Y2-Y)<9SPRITE6.X2-4.Y2:E2=E2-1IFE2<0E2=1SC=SC+2POSITION7.X2.Y2
:X2=244Y2=(RND(32)+2)*6MOVE7
160 IFR MOD2=0IFX<X3 ANDABS(Y3-Y)<9SPRITE6.X3-4.Y3:SC=SC+1POSITION7.X3.Y3:X3=244
Y3=198MOVE7
170 IFX1<999WX=X1:WY=Y1:GOSUB290:SPRITE1.WX.WY:GOSUB320:X1=WX:Y1=WY:WX=X2:WY=Y2:
GOSUB290:SPRITE2.WX.WY:GOSUB320:X2=WX:Y2=WY:IFR MOD2=0THEN370
180 GOTO260
190 POKE&H2005.0:POKE&H2005.1:Q=Q+8Q=Q*-(Q<255):IFMOVE(7)=0ERA7
200 GOSUB500:SPRITE6:IFE<10THEN520
210 IFSTRIG(0)MOD2=0THEN110
220 POKE&H4001.250.255.45.56:I=-1IFMOVE(7)=0I=0
230 CUT7:PAUSE45SPRITE0.X.Y:PAUSE12IFSTRIG(0)MOD2=0SPRITE0:GOTO230
240 POKE&H4001.250.255.45.56:IFI MOVE7
250 PAUSE40GOTO110
260 EX=EX-8IFEX<0EX=244EY=(RND(32)+2)*6QQ=QQ+1IFQQ>20THEN430
270 SPRITE7.EX.EY:IF(ABS(X+6-EX)<7)*(ABS(Y+8-EY)<9)ANDE<80SPRITE7:POKE&H4001.153
.2.2:EX=0E=E+10IFX1=999E=E-10N=N+1
280 GOTO190
290 ONRND(2)+1GOTO460.470
300 WX=WX+W*8ONRND(2)+1GOTO480.490
310 WY=WY+W*8WX=WX-((WX<28)-(WX>244))*8WY=WY-((WY<30)-(WY>198))*8RETURN
320 IFABS(Y+8-WY)>16THEN360
330 IFRND(9-R/10)>0THEN360
340 FORI=0TOWX/10-3:POKE&H1280.WY.211.1.WX-4-I*10:POKE&H1284.WY.211.1.WX-14-I*10
:POKE&H1288.WY.211.1.WX-24-I*10:NEXT:ERA0
350 IFWX>=X ANDABS(Y+8-WY)<9GOSUB510
360 RETURN
370 X3=X3-8IFY3>197IFRND(99)<5Y3=Y3-8
380 IFY3>197THEN400
390 Y3=Y3-4IFY3<113Y3=Y3+4
400 IFX3<0X3=244Y3=198SPRITE3:GOTO180
410 IF(ABS(X+6-X3)<6)*(ABS(Y+8-Y3)<9)GOSUB510
420 SPRITE3.X3.Y3:GOTO180
430 POKE&H4001.251.255.45:PAUSE40SPRITE1:SPRITE2:SPRITE3:PAUSE60POKE&H4001.187.2
.1:IFX1<999X1=999QQ=-12E=E+(E)79)GOTO110
440 CLS:LOCATE7.8PRINT"STAGE"R" CLEAR!":PAUSE50LOCATE6.11PRINT"BONUS = ":SPRITE
7.119.112PRINTCHR$(181)"100 PTS.":SC=SC+N*1PAUSE400L=L-(R>2)QQ=0IFR<16R=R+1GOTO8
0
450 SPRITE0:SPRITE7:ERA6.7:CLS:GOSUB540:LOCATE6.8PRINT"CONGRATULATIONS!":FORI=0T
050:CGSET1.2:CGSET0.2:NEXT:FORI=0TO30:PRINT:NEXT:GOTO530
460 W=(RND(2)-RND(2))GOTO300
470 W=(WX>X)-(WX<X)GOTO300
480 W=RND(2)-RND(2)GOTO310
490 W=(WY>Y)-(WY<Y)GOTO310
500 FORI=1TOE/10:POKE&H1290+I*4.22.222.2.I*8:NEXT:RETURN
510 POKE&H4001.131.1.1.2:SPRITE6.X+12.Y:E=E-10ERA1.2.3:RETURN
520 ERA1:FORI=0TO20:POKE&H4001.132.2.2.3.2.2.5:PAUSE2SPRITERND(3)+4.X-4+RND(21).
Y-4+RND(17)POSITIONRND(2)+6.X-4+RND(21).Y+12MOVE6.7:NEXT:PAUSE30L=L-1IFL>0THEN80
530 FORI=0TO7:SPRITEI:ERAI:NEXT:CLS:PAUSE80LOCATE9.23PRINT"GAME OVER":FORI=0TO14
:PRINT:NEXT:PAUSE400FORI=0TO21:PRINT:NEXT:GOTO20
540 LOCATE0.0PRINT"SCORE    HIGH      STAGE LEFT":IFSC>H H=SC
550 LOCATE0.1PRINTRIGHT$("00000"+MID$(STR$(SC).2.5).5)"00":LOCATE9.1PRINTRIGHT$(
"00000"+MID$(STR$(H).2.5).5)"00"
560 LOCATE21.1PRINTRIGHT$("00"+MID$(STR$(R).2.2).2):LOCATE26.1PRINTRIGHT$("00"+M
ID$(STR$(L).2.2).2):RETURN
570 PALETB 0.13.33.44.41POKE&H4001.251.255.45:FORI=0TO400:SPRITE0:SPRITE0.21.85N
EXT:PAUSE30
580 FORI=1TO26:POKE&H4001.154.1.0.1.1.1.1:LOCATEI.8PRINTCHR$(237)+CHR$(237):NEXT
:FORI=1TO26:LOCATEI.8PRINT"  ":NEXT:LOCATE0.10PRINT"B=XESY":PAUSE200LOCATE0.10PR
INT"       "
590 DEFSPRITE0.(0.1.0.1.0)="ハ"+CHR$(232)+"セ"+CHR$(26):FORI=1TO2:DEFSPRITEI.(1.1
.0.0.0)="P9"+CHR$(22)+"7":NEXT:DEFSPRITE3.(2.1.0.0.0)=CHR$(204)+CHR$(189)+CHR$(1
86)+CHR$(191)
600 FORI=4TO6:DEFSPRITEI.(3.1.0.0.0)=CHR$(180)+CHR$(181)+CHR$(182)+CHR$(183):NEX
T:DEFSPRITE7.(2.0.0.0.0)=CHR$(222):FORI=6TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(10.1.2.12.0.3):NE
XT
610 SPRITE0.21.85PAUSE50FORI=1TO25:POKE&H4001.156.1.1.1:LOCATEI.8PRINT"___":NEXT
:FORI=1TO25:LOCATEI.8PRINT"   ":NEXT:LOCATE0.10PRINT"B=XESY MK-II":PAUSE200RETUR
N
620 DATA11.10.0.0.9.12.0.0.0.0.0.0.0.0.0.4.4.0.11.10.9.12.0.0.0.0.0.0.0.0.0.
0.8.8.0.0.6.5.11.4.7.12.7.12
630 DATA10.9.12.7.12.0.8.8.0.9.12.11.10.6.7.11.7.10.11.8.11.7.10.7.8.8.9.12.7.7.
11.10.7.10.7.12.7.12.7.7.12.0.3.3.44.33.18.2.1:OTSUKARESAN!
```

評…もうそんな時期だねー(編)

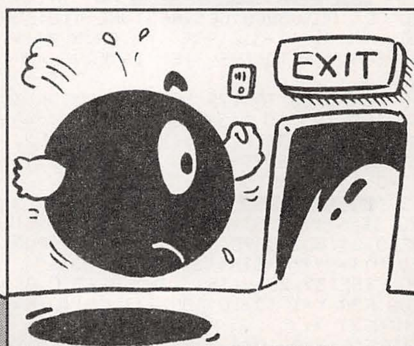
by　スカイバード

★ほー，ここがＯＦコーナーか。あっ，ギロチンだ，はり山だ，かまゆでだ！影さんだ！ほんとにすばらしいところだ，来てよかった。(兵庫県西宮市・石川俊洋10才)……【影：私は，地獄に住む鬼ってか？もう，いや。】

FM7/77シリーズ(V3.0)用

LIVING（リビング） BALL（ボール）

math club クロチャン



STORY

ここは，平和なＢＡＬＬの国。この世界では，ＢＡＬＬが意識を持って動いているのです。その中に，やんちゃぼうずの７人組がいました。その７人のＢＡＬＬは，今，ここからぬけだそうとしているのです。

内容

七つのちがう色のボールを操作してＢＬＯＣＫ(ブロック)をうまく使い，ＧＯＡＬ(ゴール)へ入るゲームです。

操作方法

七つのＢＡＬＬを[2][4][6][8]で順番(順番が回ってくるとキャラが反転する)に操作します。ＢＡＬＬは，いったん動きだすと何かに当たるまで止まりません。

ブロックにぶつかると，逆の方向に何もなければ，一度ぶつかるごとに１コマだけ動きます。

また，ＶＩＴＡＬＩＴＹ（バイタリティ）は，順番が１じゅんするごとに１減り，ギブアップで50減ります。ＶＩＴＡＬＩＴＹが０になったらゲーム・オーバーです。

なお，ギブアップは，リターン・キーです。

プログラム

マップデータは３進→16進の変換で３進10ケタを16進４ケタに直しています。面を作りたいときは，ＧＯＴＯ 880で３進数を10ケタで入力すると，16進で表示されますので，410～600行までのＤＡＴＡを変えてください。

ＤＡＴＡの内容は，空白が０，ＷＡＬＬ（動かせないカベ）が１，ＢＬＯＣＫが２に対応しています。また，面データのあとの１～10までの数字は，最初の14個がＢＡＬＬ１～７のそれぞれのX，Y座標に，となりの数字が，ＧＯＡＬのX，Y座標となっています。

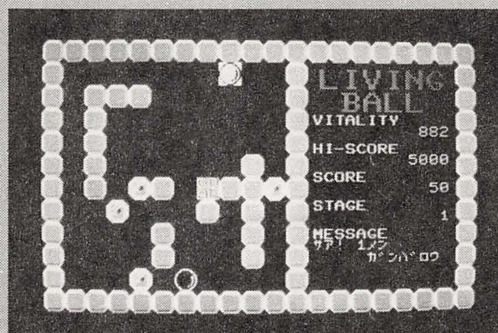
★　　★

CHECKER FLAG

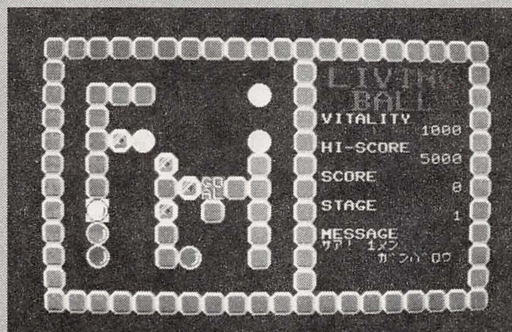
Dr.D：ウーム，これはなかなかよくできているぞ。
編：キレイなゲームですね。
Dr.D：データの作りかたがいいので，よく研究すること。やっとワシの言っていることを実行したプログラムがきたわけだ。
編：ゲーム自体もオリジナルなのがいいですね。
Dr.D：そうだな。

LIVING BALL
● ……… WALL (Can't move)
● ……… BLOCK (Can move)
○●●●●●● ……… BALL (Can move be)
HIT [SPACE] KEY
math.club KUROchan

◀《写真１》ＬＩＶＩＮＧ ＢＡＬＬのタイトル画面



▲《写真３》あと二つだ!!でも，もうハマっているようだ!!



◀《写真２》ゲーム・スタート!!ボールを七つも動かすのだ

★僕は，友人に「ドラゴンバスターを知っているか？」と聞いたら，友人は「それ，藤波辰巳の技の一つか？」と答えた。(東京都板橋区・遠藤直也16才)……【影：おっーと！逆サソリから，必殺のドラゴンバスターだ!!】

```
10 GOSUB670:FOR Y=0 TO 11 STEP 11:FOR X=0 TO 11:M(X,Y)=1:M(Y,X)=1:NEXT X,Y
15 '[redacted] □□ ショキセッテイ 2 □□ [redacted]
20 CLS:GOSUB900:CLS:RESTORE 410:FOR Y=4 TO 195 STEP 16:FOR X=0 TO 639 STEP 32:P
UT@A(X,Y)-(X+31,Y+15),K%,OR:NEXT X,Y:VIT=1000:SC=0:ST=0
30 FOR Y=4 TO 195 STEP 16:FOR X=0 TO 639 STEP 608:PUT@A(X,Y)-(X+31,Y+15),K%,OR:N
EXT X,Y
40 FOR Y=20 TO 179 STEP 16:PUT@A(352,Y)-(383,Y+15),K%,OR:NEXT
50 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(398+I*4,24),"LIVING",4,2,2:SYMBOL(430+I*4,40),"BALL",4,2,
2:SYMBOL(390+I*2,56),"VITALITY",2,1,6:SYMBOL(390+I*2,76),"HI-SCORE",2,1,6
60 SYMBOL(390+I*2,96),"SCORE",2,1,6:SYMBOL(390+I*2,116),"STAGE",2,1,6:SYMBOL(390
+I*2,136),"MESSAGE",2,1,6:NEXT
65 '[redacted] □□ カクメン ゴ"トノ イニシャライズ" □□ [redacted]
70 ST=ST+1:IFST=21THEN610ELSE GOSUB350:GOSUB360:GOSUB370:GOSUB380:FOR Y=1 TO 10:
READ B$:GOSUB890:M$(Y)=B$:NEXT:FOR 1=0 TO 6:READ MX(I),MY(I):NEXT:READ GX,GY
80 M1$="サア!"+STR$(ST)+"メン":M2$="      カ"ンハ"ロウ":GOSUB390
90 LINE(32,20)-(351,179),PSET,0,BF
100 FOR Y=1 TO 10:FOR X=1 TO 10:M=VAL(MID$(M$(Y),X,1)):ON M GOSUB 310,320:M(X,Y)
=M:NEXT X,Y
110 FOR F=0 TO 6:X=MX(F):Y=MY(F):X(F)=X:Y(F)=Y:MM(F)=1:M(X,Y)=4:GOSUB330:NEXT
120 M(GX,GY)=3:FF=0:SYMBOL(GX*32,GY*16+4),"GO",2,1,7:SYMBOL(GX*32,GY*16+12),"AL"
,2,1,7:LINE(GX*32,GY*16+4)-(GX*32+31,GY*16+19),XOR,1,BF
125 '[redacted] □□ MAIN ルーチン □□ [redacted]
130 IF MM(F)=1 THEN M(X(F),Y(F))=4
140 F=F+1:IF F>6 THEN F=0
150 IF MM(F)=0 THEN 140
160 X=X(F):Y=Y(F):LINE(X*32,Y*16+4)-(X*32+31,Y*16+19),XOR,7,BF
170 I$=INPUT$(1):I=VAL(I$):IF I$=CHR$(13) THEN M1$="TRY AGAIN":GOSUB390:VIT=VIT-
50:GOSUB350:GOTO 90
180 IF I$="■" THEN M1$="WARP TO":M2$="NEXT STAGE":GOSUB390:VIT=VIT-100:GOSUB350:
GOTO 70
190 IF I=0 OR ((I MOD 2=1) AND I<>5) THEN 170
200 M(X(F),Y(F))=0:VIT=VIT-1:GOSUB350
210 IF I=5 THEN LINE(X*32,Y*16+4)-(X*32+31,Y*16+19),XOR,7,BF:GOTO130
220 MX=(I=4)-(I=6):MY=(I=8)-(I=2)
230 VX=X+MX:VY=Y+MY:M=M(VX,VY):IF M=0 THEN GOSUB340:X=VX:Y=VY:GOSUB330:GOTO230
240 IF M=1 OR M=4 THEN GOSUB340:GOSUB330:GOSUB270:GOTO130 ELSE IF M=2 THEN GOSUB
340:GOSUB330:GOSUB270:GOTO280
250 SC=SC+10:GOSUB370:FF=FF+1
260 IF FF=7 THEN SC=SC+VIT:VIT=VIT+50:M1$="STAGE CLEAR!!":M3$="TRY TO":M4$="NEXT
 STAGE":GOSUB390:GOSUB370:GOTO 70 ELSE MM(F)=0:GOSUB340:GOTO130
270 X(F)=X:Y(F)=Y:RETURN
280 IF M(VX+MX,VY+MY)<>0 THEN 130
290 X=VX:Y=VY:GOSUB340:M(X,Y)=0:X=X+MX:Y=Y+MY:GOSUB320:M(X,Y)=2:GOTO130
295 '[redacted] □□ SUB ルーチンク"ン □□ [redacted]
300 LINE(390,144)-(600,179),PSET,0,BF:SYMBOL(390,144),M1$,2,1,5:SYMBOL(390,153),
M2$,2,1,5:SYMBOL(390,162),M3$,2,1,5:SYMBOL(390,171),M4$,2,1,5:RETURN
310 PUT@A(X*32,Y*16+4)-(X*32+31,Y*16+19),K%,XOR:RETURN
320 PUT@A(X*32,Y*16+4)-(X*32+31,Y*16+19),B%,XOR:RETURN
330 PUT@(X*32,Y*16+4)-(X*32+31,Y*16+19),B1%,PSET,F:PUT@(X*32,Y*16+4)-(X*32+31,Y*
16+19),B2%,OR,7:RETURN
340 LINE(X*32,Y*16+4)-(X*32+31,Y*16+19),PSET,0,BF:RETURN
350 IF VIT<0 THEN 660 ELSE LINE(516,64)-(596,70),PSET,0,BF:SYMBOL(516,64),RIGHT$
("     "+STR$(VIT),5),2,1,5:RETURN
360 LINE(500,84)-(596,90),PSET,0,BF:SYMBOL(500,84),RIGHT$("      "+STR$(HI),6),2,
1,5:RETURN
370 LINE(500,104)-(596,110),PSET,0,BF:SYMBOL(500,104),RIGHT$("      "+STR$(SC),6)
,2,1,5:RETURN
380 LINE(564,124)-(596,130),PSET,0,BF:SYMBOL(548,124),RIGHT$(" "+STR$(ST),3),2,1
,5:RETURN
390 LINE(390,144)-(607,179),PSET,0,BF:SYMBOL(390,144),M1$,2,1,5:SYMBOL(390,153),
M2$,2,1,5:SYMBOL(390,162),M3$,2,1,5:SYMBOL(390,171),M4$,2,1,5
400 M1$="":M2$="":M3$="":M4$="":RETURN
405 '[redacted] □□ MAP DATA (1-20) □□ [redacted]
410 DATA 0000,0027,0003,0015,1A46,2466,1D1C,19F2,19F2,0000,2,7,2,8,2,9,4,4,6,9,9
,2,9,4,7,6
420 DATA 0000,2670,2670,0018,0444,9E0A,0003,2670,2670,0000,1,10,10,10,10,1,1,1,1
,4,4,10,4,1,3,7
430 DATA 3C8A,08A6,06BA,00F6,3C6F,08A6,06BA,00F6,3C8A,08A6,1,1,1,10,7,1,6,10,9,4
,10,1,10,10,4,5
440 DATA 0000,19A1,1C74,032A,0894,0987,010E,001E,0003,0000,4,10,6,10,8,10,7,1,5,
1,3,1,1,10,5,5
450 DATA 0012,0009,C48F,01E6,0000,0000,01E6,C48F,0009,0012,1,1,1,10,5,1,5,10,10,
1,10,10,10,5,3,6
460 DATA 0000,0000,2250,2250,0000,0000,0000,3354,1893,0000,4,10,5,10,7,10,8,10,6
,8,10,10,10,1,6,6
470 DATA 0000,0000,0144,02F4,0894,3348,1F44,3348,2238,0000,7,6,4,6,5,4,6,4,10,1,
1,1,1,10,8,7
480 DATA 0144,0000,0000,0000,343B,348C,0000,0000,0000,0144,4,6,6,7,7,5,5,4,1,5,1
0,6,3,5,5,5
490 DATA 0000,09D8,111F,0894,00F3,0144,0894,1128,09D8,0000,1,8,10,3,4,3,7,8,7,1,
```

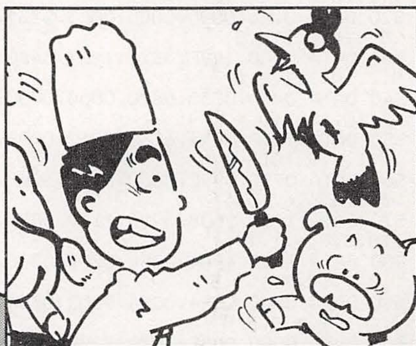
★あの～ハイテックではYou－Yuと書いてありますが，ベーマガではYu－Youと書いてあります。どちらが正しいのですか。(群馬県桐生市・**チェイング13才**)……【**Yu–You：ベーマガのほうが正しいのだ!!**】

```
4,10,10,8,5,5
500 DATA 0000,0E46,1AA3,1AA6,1A9D,353A,1A9D,1AA6,1416,0000,7,4,5,9,7,6,8,8,8,6,4
,2,2,1,6,9
510 DATA 0079,0009,0009,0009,0009,B45A,0984,03CC,097E,B45A,8,8,9,9,9,7,3,10,5,10
,7,7,8,6,3,6
520 DATA 01E6,0000,0000,00F3,5339,00F3,0000,0000,0000,01E6,10,10,10,1,1,1,1,10,3
,5,6,8,8,3,6,5
530 DATA 0000,19BF,337E,19BF,348C,348C,1D1F,3564,1A46,0000,7,5,10,1,10,10,6,7,4,
5,1,10,1,1,5,8
540 DATA 0438,DE38,0870,0000,0000,0000,0000,0000,0000,7261,5,2,1,1,2,1,3,1,8,1,9
,1,10,1,6,10
550 DATA 111F,0894,6C3B,0012,0000,0000,1116,B3A1,0894,089D,1,1,1,10,10,10,10,1,6
,1,1,5,5,10,3,8
560 DATA 099C,099C,0000,0000,39A8,1338,0000,0000,39A8,1CD4,6,9,8,10,4,10,7,1,5,1
,3,1,5,6,6,10
570 DATA 1116,2508,0920,1119,088B,0000,02DC,0647,02DC,0C57,1,10,1,1,10,1,10,8,10
,10,6,9,6,1,7,6
580 DATA 1128,19A4,A25C,02F4,0000,0000,02F4,A25C,19A4,1128,1,1,1,10,10,10,10,1,2
,10,9,10,2,1,5,5
590 DATA 0000,05F4,0054,9A08,0C5A,19F5,0054,19F2,0D4A,0000,4,3,6,6,6,8,10,10,1,1
0,1,1,9,1,3,3
600 DATA 0000,088E,1C7D,72DE,4D0A,0000,26F7,08B2,113A,0000,10,1,10,3,10,10,1,10,
1,1,1,6,10,6,6,5
605 '[redacted] ロロ ENDING ロロ [redacted]
610 M1$="ALL STAGE":M2$=" IS FINISHED":M4$="HIT ANY KEY":GOSUB390:I$=INPUT$(1)
620 M1$="ｵﾒﾃﾞﾄｳ":M2$="ﾅｶﾅｶ ﾔﾙﾅ!":M4$="HIT ANY KEY":GOSUB390:I$=INPUT$(1)
630 M1$="ﾓｳｲﾁﾄﾞ":M2$="ﾔﾘﾏｽｶ":M4$="     (Y/N)":GOSUB390
640 IF SC>HI THEN HI=SC:GOSUB360
650 I$=INKEY$:IF I$="Y" THEN GOTO20 ELSE IF I$="N" THENWIDTH80,25:COLOR7:ENDELSE
650
655 '[redacted] ロロ GAME OVER ロロ [redacted]
660 M1$="GAME OVER":M2$="YOUR BALL IS":M3$="DEAD":M4$="HIT ANY KEY":GOSUB390:I$=
INPUT$(1):GOTO630
665 '[redacted] ロロ ｼｮｷｾｯﾃｲ ロロ [redacted]
670 RESTORE 690:WIDTH80,25:DIM K%(95),B%(95),B1%(31),B2%(31),M(11,11):HI=5000
680 FOR I=0 TO 95:READ K%(I):NEXT I:FOR I=0 TO 95:READ B%(I):NEXT:FOR I=0 TO 31:
READ B1%(I):NEXT:FOR I=0 TO 31:READ B2%(I):NEXT:RETURN
685 '[redacted] ロロ ｷｬﾗｸﾀ DATA ロロ [redacted]
690 DATA 1023,-64,4095,-16,16383,-4,-1,-11,-1,-5,-1,-11,-1,-5,-1,-11,-1,-5
700 DATA -1,-11,-1,-5,-1,-11,-1,-6,16383,-44,2730,-21808,853,21792,1023,-64
710 DATA 4095,-16,15360,60,-4096,5,-4096,11,-4096,5,-4096,11,-4096,5,-4096
720 DATA 11,-4096,5,-4096,11,-4096,5,-4096,10,15360,20,2730,-21808,853,21792
730 DATA 1023,-64,4095,-16,15360,60,-4096,5,-4096,11,-4096,5,-4096,11,-4096
740 DATA 5,-4096,11,-4096,5,-4096,11,-4096,5,-4096,10,15360,20,2730,-21808
750 DATA 853,21792
760 DATA 255,-256,1023,-64,4095,-16,16383,-4,-1,-1,-1,-1,-1,-16385,-2,4095
770 DATA -8,4095,-4,16383,-1,-1,-1,-1,16383,-4,4095,-16,1023,-64,255,-256
780 DATA 255,-256,1023,-64,4095,-16,16128,252,-1024,63,-1024,63,-1021,-16321
790 DATA -1009,-4033,-1009,-4033,-1021,-16321,-1024,63,-1024,63,16128,252
800 DATA 4095,-16,1023,-64,255,-256,255,-256,1023,-64,4095,-16,16131,7932
810 DATA -1012,30783,-975,-8129,-828,63,-240,63,-912,63,-544,63,-128,63,-512
820 DATA 63,16128,252,4095,-16,1023,-64,255,-256
830 DATA 31,-2048,511,-128,2047,-32,8191,-8,16383,-4,32767,-2,-1,-1,-1,-1
840 DATA -1,-1,-1,-1,32767,-2,16383,-4,8191,-8,2047,-32,511,-128,31,-2048
850 DATA 31,-2048,480,1920,1792,224,6144,24,12288,12,24576,198,-16384,99
860 DATA -16384,99,-16384,99,-16384,99,24576,198,12288,396,6144,6168,1792
870 DATA 224,480,1920,31,-2048
875 '[redacted] ロロ DATA ﾍﾝｶﾝ ロロ [redacted]
880 INPUT "3ｼﾝ";B$:L=0:FOR I=1 TO 10:L=L*3:L=L+VAL(MID$(B$,11-I,1)):NEXT:PRINTHE
X$(L):GOTO0880
890 L=VAL("&H"+B$):B$="":FOR I=1 TO 10:K=L-INT(L/3)*3:B$=B$+MID$(STR$(K),2,1):L=
INT(L/3):NEXT:RETURN
895 '[redacted] ロロ TITLE ロロ [redacted]
900 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(20+7*I,0),"LIVING BALL",7,3,6:NEXT:X=2:Y=3:GOSUB 310:X=2
:Y=5:GOSUB320:Y=7:FOR F=0 TO 6:X=F+2:GOSUB330:NEXT
910 SYMBOL(120,56),"········ WALL (Can't move)",2,1,6
920 SYMBOL(120,88),"········ BLOCK (Can move)",2,1,6
930 SYMBOL(200,136),"········ BALL (Can move be)",2,1,6
940 SYMBOL(200,156),"HIT [SPACE] KEY",2,1,5
950 SYMBOL(350,176),"math.club KUROchan",2,1,5
960 FOR I=0 TO 4000:IF INKEY$=" " THEN RETURN ELSE NEXT
970 LINE(0,24)-(639,199),PSET,0,BF:X=9:Y=5:F=0:GOSUB330:SYMBOL(295,76),CHR$(30),
2,1,6:SYMBOL(295,100),CHR$(31),2,1,6
980 SYMBOL(216,50),"HOW TO PLAY",2,1,6
990 SYMBOL(279,68),"[8]",2,1,6:SYMBOL(224,88),"[4]"+CHR$(29)+"  "+CHR$(28)+"[6]"
,2,1,6:SYMBOL(279,108),"[2]",2,1,6
1000 SYMBOL(100,130),"GIVE UP ·····  [RETURN]",2,1,6
1010 SYMBOL(200,156),"HIT [SPACE] KEY",2,1,5
1020 SYMBOL(350,176),"math.club KUROchan",2,1,5
1030 FOR I=1 TO 10:FOR F=0 TO 6:GOSUB330:FOR L=0 TO 300:IF INKEY$=" " THEN RETUR
N ELSE NEXTL,F,I:CLS:GOTO900
```


★自慢じゃないが，私は今まで，この本のプログラムを打ち込んで一度も成功したことはない。もしかして影さんがいるからでは？（青森県上北郡・山さん13才）……【編：プログラムは1行1行見なおしながら打ち込もう!!】

FM7/77シリーズ(V3.0)用

チクショウ
CHIKUSHOU



中山　享

STORY

ああ，おれはなんて罪なやつなんだ。おれが生きていくために他の生き物を殺さなくてはならないなんて。

そう，あなたは精肉屋で働く青少年なのである。そしてかわいい動物たちを殺す係なのである。

「許せ，きさまをやらねば，おれがやられるのだ」おれは，包丁を投げた。が，動物たちはたくみにかわし，草むらへ身を隠した。「悪あがきはよせ，おれは本気だ。さらばだ」おれはまた包丁を投げた。みごとに動物たちは切りきざまれた。「忘れない。きさまらのことは決っして忘れない」おれの目には涙が光っていた（感動だぁ——）。

HOW TO PLAY

テンキーで，おれを動かし，スペース・キーで包丁を投げます。しかし，包丁には10種類の軌道パターンがあります。右に〝TRACK〟と表示されているでしょう。それが現在のパターン・ナンバーです。パターンはリターン・キーで選択します。

包丁が動物に当たると肉になります。その肉を取ると200点もらえます。6匹以上殺せば，ラウンド・クリアです。画面上のさくに5匹以上逃がしてしまうと，ゲーム・オーバーです。

包丁は画面から消えても動いています。

《第1表》変数表

HS	ハイスコア
SC	スコア
R	ラウンド
DX，DY	DONCHANの座標
HX，HY	包丁の座標
IX，IY	草の座標
DZ	進行方向
TR	トラック・ナンバー
AL	残りの動物の数
HT	殺した数
HP$( )	包丁の軌道
MX( )，MY( )	移動量
I，J	ループ
DA，DA$	汎用
SUM	チェック・サム

プログラムのしくみ

今回はマシン語を一部使いました。マシン語で行なっていることは，キャラクタ・データの加工，キャラクタの表示，動物の動き，包丁の判定，肉の判定です。

動物は，インタバル割込みを使っています。しかし，普通に使っては秒単位でしか使えないので，ワークエリアに直接書き込んで，ROMをコールしています。

草と自分・動物の重ね合わせは，草を2色，自分・動物を4色で作り，パレットを操作することによって実現しています。

キャラクタ・データは6000番地から616F番地までの368バイトです。キャラクタは横を$\frac{1}{2}$の大きさで作り，それをプログラムで拡大し，左右反転します。しかも，キャラクタはRGBのうち二つまたは一つしか使っていません。これらの理由で368バイトですむのです。

入力方法

マシン語を多く使っているので注意してください。マシン語データの一番右はチェックサムなので，これだけは正確に入力してください。PEEK，POKE，USRなどのアドレスにも十分注意してください。

打ち終わったら，セーブしてからRUNしたほうがよいでしょう。

CHECKER FLAG

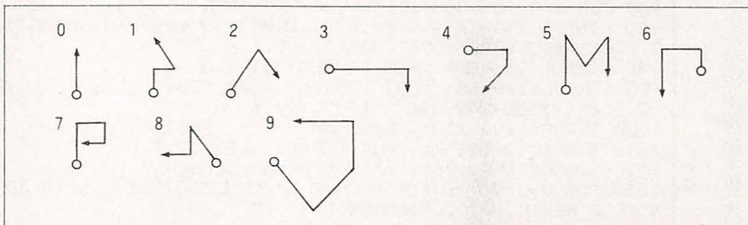
編：きみょうなタイトルのゲームですね。

Dr.D：ウム，ゲームの分類上はアクション・ゲームに入ると思うのだが，今までになかったパターンで非常によろしい。

編：たしかにそうですね。シューティング・ゲームの要素もうまく取り入れていますね。

Dr.D：それに動物のキャラクターをうまく作っているゾ！リストは長めだが，ぜひ打ち込んでみてほしいゲームだ。

編：ゲームの設定はほとんど恐怖ものですね。



《第1図》包丁の軌道パターン

★毎月特選プログラム・コーナーのトビラで，Dr.Dが残り少ない毛を「えいっ！」とぬいていますけど，やめさせなくてもいいんですか？（山口県長門市・薮木隆弘15才）……【影：白髪をぬいているだけじゃないの？】

改造のアドバイス

マシン語を使っているので，大きな改造はやめたほうがいいでしょう。

包丁の軌動パターンを変えるときは，プログラムの一番最後のデータがそれなので，テンキーの5を中心にして進む方向を入れてください。最後には必ず5を入れてください。

◎参考にしたもの

- Oh! FM '85年5月号 42ページ
- ベーマガ '86年8月号 Ball Warのマシン語部分

★　★

▲《写真1》チクショウなんて，泣かせるネー，チクショー!!

▲《写真2》ゲーム・スタート。左にいるのが自分のキャラ

▼《写真3》それ！包丁を投げろ!!動物たちがかわいそう！

▼《写真4》やった!!面クリアだ!!ラッキー!!

CHIKUSHOUのプログラム・リスト

```
1000 REM  -+-+- Chikushou Ver.1.2 :  by T.Nakayama -+-+-
1010 REM XXXXXXXXX  INITIALIZE 1  XXXXXXXXX
1020 SCREEN 7,7:COLOR 3,0:WIDTH 40,25:CLEAR 500,&H5FFF:DEFINT A-Z
1030 FOR I=4 TO 7:COLOR=(I,4):NEXT:COLOR=(1,6):COLOR=(2,2):COLOR=(3,7)
1040 RANDOMIZE TIME/3:DIM HP$(10),MX(9),MY(9) : PRINT"Wait a moment"
1050 IF PEEK(&H6000)=&H3D AND PEEK(&H64F2)=&H39 THEN 1090
1060  RESTORE:FOR I=0 TO 79:SUM=0:FOR J=0 TO 15:READ DA$:DA=VAL("&H"+DA$)
1070  POKE I*16+J+&H6000,DA:SUM=SUM+DA:NEXT:READ DA$
1080  IF SUM<>VAL("&H"+DA$) THEN BEEP:PRINT"ERROR IN":I*10+2040:END ELSE NEXT
1090 DEFUSR=&H623F:DEFUSR2=&H63AA:DEFUSR3=&H634F
1100 EXEC &H6170:EXEC &H64C9:ON INTERVAL GOSUB 1730:INTERVAL 1:INTERVAL OFF
1110 RESTORE 2860:FOR I=1 TO 9:READ MX(I),MY(I):NEXT:FOR I=0 TO 9:READ HP$(I):NE
XT
1120 SC=0:HS=5000:R=1:DX=0:DY=0:HX=0:HY=0:IX=0:IY=0:DZ=0:TR=0:I=&H703E
1130 DA=VARPTR(IX):GOSUB 2000:DA=VARPTR(IY):GOSUB 2000:DA=VARPTR(DX):GOSUB 2000
1140 DA=VARPTR(DY):GOSUB 2000:DA=VARPTR(HX):GOSUB 2000:DA=VARPTR(HY):GOSUB 2000
1150 REM XXXXXXXXX  SCREEN  XXXXXXXXX
1160 CLS:DA$="════════":COLOR 4:LOCATE 30,0:PRINT DA$;:LOCATE 30,3:PRINT DA$;
1170 DA$="CHIKUSHOU":SYMBOL(490,11),DA$,2,2,2:SYMBOL(486,9),DA$,2,2,3
1180 COLOR 2:LOCATE 31,4:PRINT "HIGH":LOCATE 33,5:PRINT"SCORE":LOCATE 32,6
1190 PRINT USING"[#####]";HS:COLOR 1:LOCATE 33,8:PRINT"SCORE":LOCATE 32,9
1200 PRINT USING"[#####]";SC:COLOR 3:LOCATE 32,11:PRINT USING"# ROUND";R
1210 COLOR 4:LOCATE 32,13:PRINT USING"TRACK #";TR:SYMBOL(480,192),"By Toochan",2
,1
1220 COLOR 3:SYMBOL(528,128),"Donchan",2,1,2:SYMBOL(528,144),"Torisan",2,1,3
1230 SYMBOL(528,160),"Butasan",2,1,4:SYMBOL(528,176),"Ushisan",2,1,1
1240 FOR I=0 TO 3:POKE &H7000,1:POKE &H7001,240:POKE &H7002,0:POKE &H7003,I*16+1
20:POKE &H7005,I:POKE &H703D,2:EXEC &H62E1:NEXT
1250 FOR I=0 TO 14:COLOR 4:LOCATE I*2,0:PRINT"〓";:NEXT
1260 LINE(480,0)-(480,199),PSET,1
1270 REM XXXXXXXXX  TITLE  XXXXXXXXX
1280 LINE(0,8)-(479,199),PRESET,,BF
1290 FOR I=1 TO 20:IX=RND*448:IY=RND*176+8:DA=USR(2):NEXT
1300 PLAY"T200S0M5000L404","T200S0L404"
1310 PLAY"E8F8GGGA8G8EEEF8E8CCC03A8B804CCC","C8D8CCCF8E803B8B04D8C803GGGF8A8GGG"
1320 DA$="CHIKUSHOU":SYMBOL(14,30),DA$,6,5,1:SYMBOL(18,34),DA$,6,5,1
1330 PLAY"03A8B804C8R8C8C8C8","03F8A8G8R8G8G8G8"
1340 SYMBOL(14,34),DA$,6,5,1:SYMBOL(18,30),DA$,6,5,1:SYMBOL(16,32),DA$,6,5,0
1350 FOR I=1 TO 5500:NEXT
1360 SYMBOL(152,96),"Hit SPACE Key",2,1,2:IF INKEY$<>" " THEN 1360
1370 REM XXXXXXXXX  INITIALIZE 2  XXXXXXXXX
1380 R=1:SC=0:TR=-1
1390 GOSUB 1950:GOSUB 1940
1400 COLOR 3:LOCATE 32,11:PRINT USING"#";R:LINE(0,8)-(479,199),PRESET,,BF
1410 FOR J=0 TO 9:I=&H6FF2+7*J:DA=128+J*32:GOSUB 2000:DA=184:GOSUB 2000
1420 DA=VAL("&H"+"010"+RIGHT$(STR$(INT(RND*3)+1),1)):GOSUB 2000:POKE &H703D,J:EX
EC &H62E1:NEXT
1430 AL=10:HT=0:POKE &H703C,10:DX=0:DY=128:DA=USR(0)
1440 FOR I=1 TO 25+R*8:IX=RND*448:IY=RND*176+8:DA=USR(2):NEXT
1450 IF R>1 THEN 1520
1460 SYMBOL(160,80),"START",4,1,1,,XOR
1470 PLAY"T250S0M3000L804","T250S0L803"
1480 PLAY"ER8EE4DCR8FR8FF4EDR8ER8EE4DCR8R4DCDR4R8","ER8EE4EER8CR8CC4CCR8DR8DD4DD
R8O2BR8BB4R4"
1490 PLAY"ER8EE4DCR8FR8FF4EDR8ER8EE4FGED4D4C4","O3CR8CC4CCR8CR8CC4CCR8DR8DD4DECO
2B4B4O3C4"
1500 FOR I=1 TO 7500:NEXT
1510 SYMBOL(160,80),"START",4,1,1,,XOR
1520 POKE &H1AF,10-R-(R>=11)*(R-10):EXEC &HE3F5:INTERVAL ON
1530 REM XXXXXXXXX  MOVE DONCHAN  XXXXXXXXX
1540 DA$=INKEY$:IF DA$=CHR$(13) AND HT=0 THEN GOSUB 1940
1550 IF DA$=" " AND HT=0 THEN HT=1:HX=DX:HY=DY-8: ELSE IF DA$="" THEN 1570
1560 DA=VAL(DA$):IF DA<1 OR DA>9 THEN 1630 ELSE DZ=DA
1570 LINE(DX,DY)-(DX+31,DY+15),AND,4,BF:DX=DX+MX(DZ)*8:DY=DY+MY(DZ)*4
1580 DX=DX-(DX<0)*8+(DX>448)*8:DY=DY-(DY<8)*4+(DY>184)*4
1590 DA=USR2(DA):IF DA=0 THEN 1610
1600 GOSUB 1960:SC=SC+200:GOSUB 1950
1610 DA=USR(0)
1620 REM XXXXXXXXX  THROW HOUCHOU  XXXXXXXXX
1630 IF HT=0 THEN 1540
1640 DA=VAL(MID$(HP$(TR),HT,1))
1650 SOUND 7,31:SOUND 10,16:SOUND 12,2:SOUND 13,5:SOUND 6,30
1660 IF HX>=0 AND HX<=464 AND HY>=8 AND HY<=192 THEN LINE(HX,HY)-(HX+15,HY+7),AN
D,4,BF
1670 IF DA=5 THEN HT=0:GOSUB 1940:GOTO 1540
1680 HX=HX+MX(DA)*16:HY=HY+MY(DA)*8:HT=HT+1
1690 DA=USR3(DA):IF DA=0 THEN 1710
1700 GOSUB 1980:AL=AL-1:SC=SC+PEEK(DA*7+&H6FF0)*10+50:GOSUB 1950
1710 IF HX>=0 AND HX<=464 AND HY>=8 AND HY<=192 THEN DA=USR(1)
1720 GOTO 1540
1730 REM XXXXXXXXX  MOVE ANIMAL  XXXXXXXXX
1740 EXEC &H640D:IF PEEK(&H703C)>0 THEN RETURN
1750 INTERVAL OFF:RETURN 1760
1760 REM XXXXXXXXX  CLEAR ?  XXXXXXXXX
```

★私は知っている！編集部に差し入れを持って遊びに行くとＯＦに載る回数が増えるということを！（宮城県泉市・萩の月食べてくれました？19才）……【編：編集部一同の大好物です!!本当においしいんですよ，このおかし。】

```
1770 IF AL>4 THEN 1840
1780 PLAY"T230SOM5000L805","T230SOL804"
1790 FOR I=1 TO 2:PLAY"EER8D2R8FFR8E4DEF","GGR8F2R8AAR8G4FGA":NEXT
1800 PLAY"E2","G2"
1810 SYMBOL(96,40),"CLEAR",8,4,1:SYMBOL(240,104),"LUCKY !",4,1,2
1820 SYMBOL(64,80),"BONUS="+STR$((10-AL)*30),4,1,1:R=R+1:SC=SC+(10-AL)*30
1830 GOSUB 1950:FOR I=1 TO 10000:NEXT:GOTO 1390
1840 REM XXXXXXXXX  GAME OVER  XXXXXXXXX
1850 PLAY"T200S13M700L804","T200S13M700L804"
1860 PLAY"E4EEEEC4D4DDDD03B4D4C4CCCC03A4","C4O3GGGGA4O3B4FFFFG4A4EEEEF4"
1870 SYMBOL(16,32),"GAME OVER",6,5,2:SYMBOL(224,88),"ﾁｸｼｮｰ !",4,1,1
1880 IF HS<SC THEN HS=SC:COLOR 2:LOCATE 33,6:PRINT USING"#####";HS
1890 PLAY"B4BBBBG4A4R2O4E4O3A4R2G4A4","G4DDDDE4C4R2C4C4R2E4C4"
1900 FOR I=1 TO 12000:NEXT : SYMBOL(152,130),"Hit SPACE key",2,1,2
1910 FOR I=1 TO 5000:IF INKEY$<>" " THEN NEXT ELSE I=5001:NEXT:GOTO 1380
1920 GOTO 1280
1930 REM XXXXXXXXX  SUBROUTINES  XXXXXXXXX
1940 TR=TR+1+(TR=9)*10:COLOR 4:LOCATE 38,13:PRINT USING"#";TR:RETURN
1950 COLOR 1:LOCATE 33,9:PRINT USING"#####";SC:RETURN
1960 SOUND 7,57:SOUND 9,15:SOUND 3,0:FOR I=100 TO 1 STEP -2:SOUND 2,I:NEXT
1970 SOUND 7,59:RETURN
1980 SOUND 7,58:SOUND 8,15:SOUND 1,1:FOR I=100 TO 50 STEP -1.5:SOUND 0,I:NEXT
1990 SOUND 7,59:RETURN
2000 POKE I,DA¥256:POKE I+1,DA MOD 256:I=I+2:RETURN
2010 REM XXXXXXXXX  DATAS  XXXXXXXXX
2020 REM  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F : SUM
2030 REM ------------------------------------------------------------
2040 DATA 3D,BC,1F,F8,1F,FA,1F,FB,00,00,00,00,10,0B,08,17 , 47D
2050 DATA 9F,FF,FF,FE,FF,FC,7F,F8,1F,F8,1F,F8,1E,00,00,00 , 959
2060 DATA 3D,BC,1F,D0,1F,C0,1F,C0,15,52,0A,AA,05,50,02,A7 , 5BF
2070 DATA 1F,FF,7F,D6,7F,EC,7F,E8,00,00,1F,F8,1E,7C,3E,00 , 734
2080 DATA 00,00,00,00,00,3C,03,FA,0E,FE,7D,3A,1D,F8,0D,F8 , 516
2090 DATA 16,70,17,90,0F,E0,0C,E0,04,40,04,E0,04,00,0E,00 , 442
2100 DATA 00,08,00,18,00,3C,03,FA,0E,FC,7D,38,1D,F8,0D,F8 , 532
2110 DATA 16,70,17,90,0F,E0,0C,E0,04,00,00,00,00,00,00,00 , 30C
2120 DATA 00,30,00,F8,0F,FC,3F,FA,7F,FF,7F,FF,FF,FF,FD,FE , A61
2130 DATA FD,FC,FE,FC,FF,FC,FF,F8,FC,F8,F8,70,78,00,70,00 , C29
2140 DATA 00,20,00,50,0A,08,15,50,2A,82,55,51,AA,A2,55,50 , 42A
2150 DATA A8,A8,54,54,AA,A8,55,50,A8,A8,50,50,28,00,50,00 , 657
2160 DATA 00,90,00,58,04,7C,1F,E6,0F,33,0E,1F,0E,06,0E,06 , 304
2170 DATA 1D,04,63,F8,63,F8,43,3C,46,1C,64,18,3C,00,38,00 , 4A8
2180 DATA 00,00,00,08,07,FC,1F,FE,3F,FF,3F,FF,7E,FE,7E,FE , 79C
2190 DATA 7D,FE,7F,FE,7F,FE,7F,FC,7E,7C,7C,38,3C,00,38,00 , 812
2200 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,30,07,0C,00,02 , 045
2210 DATA 1C,60,02,08,31,C4,48,20,27,80,00,00,00,00,00,00 , 28A
2220 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,FC,07,FE,1F,FF,3F,FF , 45D
2230 DATA 7F,FF,7F,FF,FF,FE,FF,FE,7F,F8,1F,E0,00,00,00,00 , 96C
2240 DATA 03,07,0F,1F,0E,06,00,00,00,01,03,07,36,76,E0,40 , 223
2250 DATA 02,10,46,14,25,34,37,5C,DB,F5,7D,B9,5B,5F,BD,E6 , 6BB
2260 DATA 77,D5,DB,6F,7D,FA,7B,BE,2F,DD,3F,FE,1F,DC,07,F0 , 981
2270 DATA 34,76,B7,FD,0F,8E,60,00,10,8E,80,00,CE,80,80,86 , 6CD
2280 DATA 04,A7,8C,76,86,20,A7,8C,72,EC,84,E7,22,8D,56,ED , 841
2290 DATA A1,A6,A4,8D,50,ED,A1,86,10,A7,8C,60,EC,81,59,49 , 88E
2300 DATA 66,41,66,42,6A,8C,55,26,F5,A6,41,8D,38,ED,C1,A6 , 7B5
2310 DATA C4,8D,32,ED,C1,6A,8C,43,26,CF,31,A9,00,80,33,C9 , 7B5
2320 DATA 00,80,6A,8C,35,26,BD,86,38,A7,8C,2E,EC,81,E7,22 , 723
2330 DATA 8D,13,ED,A1,A6,A4,8D,0D,ED,A1,6A,8C,1D,26,ED,B6 , 87C
2340 DATA FD,0F,35,76,39,A7,8C,15,86,08,A7,8C,11,64,8C,0D , 607
2350 DATA 46,56,47,56,6A,8C,07,26,F4,39,00,00,00,00,00,BF , 448
2360 DATA 63,2A,3A,BF,63,2E,10,BF,63,2C,54,1F,21,3A,BF,63 , 565
2370 DATA 30,39,F6,FD,05,2B,FB,C6,80,F7,FD,05,39,C6,0E,8E , 861
2380 DATA 63,27,10,8E,FC,80,A6,80,A7,A0,5A,26,F9,39,8E,FC , 84D
2390 DATA 8E,F7,FD,0F,E6,C0,E7,80,4A,26,F9,B6,FD,0F,39,34 , 936
2400 DATA 76,81,02,26,0C,A6,03,27,0B,81,01,27,25,81,02,27 , 37E
2410 DATA 32,35,76,39,F6,70,38,27,05,CE,80,00,20,03,CE,80 , 59F
2420 DATA 80,AE,9F,70,42,10,AE,9F,70,44,73,70,38,CC,40,1F , 6D6
```

```
2430 DATA 20,39,CE,84,80,AE,9F,70,46,10,AE,9F,70,48,CC,10 , 71F
2440 DATA 0F,20,28,AE,9F,70,3E,10,AE,9F,70,40,CE,84,A0,CC , 71D
2450 DATA 40,04,F7,63,32,B7,63,34,C6,1F,17,FF,62,17,FF,72 , 703
2460 DATA 8D,8C,17,FF,78,7F,FD,05,35,76,39,B7,63,34,17,FF , 770
2470 DATA 4E,C6,01,F7,63,32,17,FF,59,17,FF,72,17,FF,5E,7F , 78B
2480 DATA FD,05,7C,63,32,B6,63,34,17,FF,47,17,FF,60,17,FF , 749
2490 DATA 4C,7F,FD,05,35,76,39,34,76,CE,84,00,CC,40,1F,20 , 5F8
2500 DATA CA,34,76,8D,5E,AE,C4,10,AE,42,A6,46,27,03,5F,20 , 666
2510 DATA 02,C6,80,63,46,A6,45,8B,80,1F,03,CC,40,1F,20,AB , 5FF
2520 DATA 34,76,BF,63,3A,C6,1F,3A,BF,63,3E,10,BF,63,3C,54 , 647
2530 DATA 1F,21,3A,BF,63,40,17,FE,F9,C6,0E,8E,63,35,17,FF , 6FA
2540 DATA 01,7F,FD,05,35,76,39,00,00,1C,00,00,00,00,00,00 , 282
2550 DATA 00,00,01,02,40,00,00,15,04,03,00,00,00,00,00,00 , 05F
2560 DATA 00,00,02,86,07,F6,70,3D,3D,C3,6F,F2,1F,03,39,34 , 522
2570 DATA 76,81,02,26,51,CE,6F,F2,86,0A,B7,63,A9,A6,45,27 , 704
2580 DATA 39,A6,44,27,35,EC,9F,70,46,A3,C4,83,00,18,22,2A , 60E
2590 DATA EC,9F,70,48,A3,42,83,00,0C,22,1F,34,10,AE,C4,10 , 5BE
2600 DATA AE,42,17,FF,7B,17,FF,4F,35,10,86,0B,B0,63,A9,A7 , 71F
2610 DATA 03,6F,02,6F,44,7A,70,3C,20,0C,33,47,7A,63,A9,26 , 49F
2620 DATA BC,CC,00,00,ED,02,35,76,39,0A,34,76,81,02,26,59 , 511
2630 DATA CE,6F,F2,86,0A,B7,64,0C,A6,44,26,41,A6,45,27,3D , 686
2640 DATA EC,C4,A3,9F,70,42,10,83,00,08,23,06,10,83,FF,F7 , 6F1
2650 DATA 25,2B,EC,42,A3,9F,70,44,10,83,00,08,23,06,10,83 , 4CB
2660 DATA FF,F7,25,19,34,10,AE,C4,10,AE,42,17,FF,12,35,10 , 657
2670 DATA 86,0B,B0,64,0C,A7,03,6F,02,6F,45,20,0C,33,47,7A , 4A0
2680 DATA 64,0C,26,B4,CC,00,00,ED,02,35,76,39,0A,34,76,B6 , 553
2690 DATA 70,3C,10,27,00,A0,79,70,39,25,12,79,70,39,25,0D , 430
2700 DATA B6,70,39,26,03,73,70,39,17,00,8E,20,E9,17,FF,13 , 57B
2710 DATA A6,44,26,05,17,00,82,20,F4,E6,9F,70,3A,C4,07,5C , 618
2720 DATA 4F,FD,70,4A,E6,9F,70,3A,C4,8F,2B,07,C4,0F,FD,70 , 7FA
2730 DATA 4C,20,07,C4,0F,50,1D,FD,70,4C,AE,C4,10,AE,42,17 , 5F5
2740 DATA FE,9E,EC,42,B3,70,4A,ED,42,10,83,00,08,24,09,6F , 69D
2750 DATA 44,6F,45,7A,70,3C,20,1E,EC,C4,F3,70,4C,10,83,00 , 64E
2760 DATA 00,24,05,CC,00,00,20,09,10,83,01,C0,25,03,CC,01 , 367
2770 DATA C0,ED,C4,17,FE,4B,FC,70,3A,C3,00,01,10,83,A0,00 , 76E
2780 DATA 26,03,CC,80,00,FD,70,3A,E6,9F,70,3A,C4,03,FA,70 , 77C
2790 DATA 39,F7,70,39,8D,03,35,76,39,F6,70,3D,5C,C1,0A,26 , 63D
2800 DATA 04,7F,70,3D,39,F7,70,3D,39,34,0F,CC,00,70,1F,9B , 57F
2810 DATA B7,6F,F8,B7,6F,FF,97,06,97,0D,97,14,97,1B,97,22 , 79A
2820 DATA 97,29,97,30,97,37,97,38,97,3B,97,3D,86,80,97,3A , 6A1
2830 DATA 35,0F,39,00,4D,41,43,43,48,41,4E,00,E9,00,00,00 , 351
2840 REM      START ADDRESS=&H6000 : END ADDRESS=&H64F2
2850 REM
2860 DATA -1,1 , 0,1 , 1,1 , -1,0 , 0,0 , 1,0 , -1,-1, 0,-1, 1,-1
2870 DATA 888885,88666777775,99999333335
2880 DATA 66666666666666662225,6666222211115,88888833333399999222225
2890 DATA 8844444222225,886622445,7777222244445
2900 DATA 33333333999999998888888844444445
2910 REM
2920 REM -+-+- by T.Nakayama : 1986/12/31 -+-+-
```

★「　　　　！」このＯＦは天才にしか読めないぞ!!さぁ影君読んでみたまえ!!（富山県東砺波郡・丸田晃てるかーっ13才）……【影：では読んでみよう。フムフム「影さんかっこいい！」と書いてあるゾ！編：そんなー。】

FP-1000/1100用

銀色の時（ぎんいろのとき）

高木　弘樹



STORY

この地リシナでは，王制により統治され，長き平和な日々が続いていた。だが，ある日，この国の姫であるライラが他の国の邪悪なる意志によって，魔の塔に閉じ込められてしまった。

この国のはずれにいる老人の話によると，その塔は10階まであり，中には各フロアにつき1匹火の玉がいて，その部屋を守っているという。しかし，その火の玉にも弱点があり，各階の火の玉はその数だけ水をかければ魔力から部屋が開放され，つぎの階に通じる通りが広がるという。

ただし，ドアには魔力が残っているので，水を当てなくてはならない。さあ，この国の姫であり，あなたの愛しの人であるライラを救出に出発だ。

遊びかた

2468で移動，スペース・キーは多目的用で，最初は風船に水を入れ，つぎは風船をおき，そのつぎで風船を破裂させます。

風船の中の水は，まわり9ブロックの間に水をまきます。風船は自分がその場に行くときも破裂します。風船の状態は右上に表示されています。

各フロアにつき，火の玉が1匹いますが，水をかけると消えます。そしてまた，最初の場所から復活してきます。

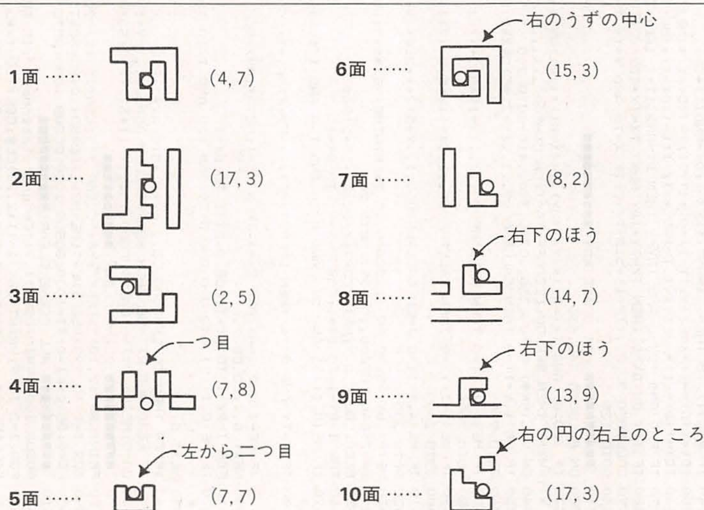
各フロアにつき，その数の火の玉を消すと，キーが現れて，それを取ってドアの位置（見えない）に水をかけると，ドアが現れます。面クリアにつき10個風船が補充されます。

最後に

このゲームにも，面セレクト・モードがありますが，あまり後半の面からはじめると，風船の数がたらなくなり，クリアできなくなります。あしからず。

《第1表》変数表

X，Y	自分の位置	BO	風船の数
TX，TY	敵の位置	BA	風船の状態
KX，KY	キー位置	KE	キーフラグ
DX，DY	ドア位置	DR	ドア出現フラグ
ME	面数	TI	タイム
LE	人数	SC	スコア
ME(X，Y)	仮想V－RAMみたいなもの	HI	ハイスコア



《第1図》ドアの位置

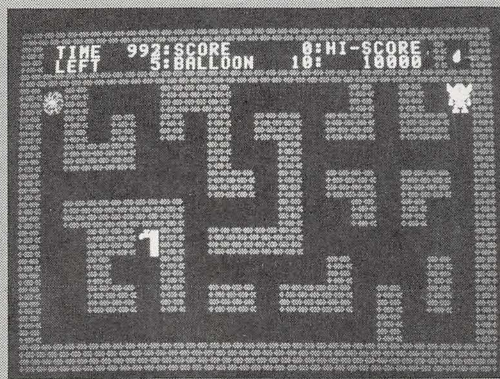
CHECKER FLAG

編：なんともキャラクターがおもしろいですね。
Dr.D：水道のじゃ口があるというのがなんともおかしいな。
編：ゲームに関してなにかひとこと。
Dr.D：そうだな。面はいろいろあるが，ゲーム的には単調だ。
編：なるほど。
Dr.D：つまり，敵の種類が少ないからだ。プログラムはしっかり作ってあるようなので問題はない。
編：マシン語を使ったりして，プログラム・テクニックもなかなかのものですね。
Dr.D：ワシもそう思う。

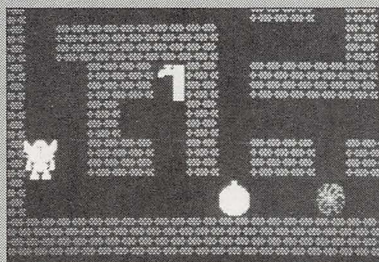
★3月号150ページで「他人のふんどしで相撲をとる」を「他人のふんどしをとる」と読んで赤面したのは，まぎれもない，この私です。（神奈川県茅ヶ崎市・まてりある15才）……【影：そっか，漢字が読めなかったのか。】



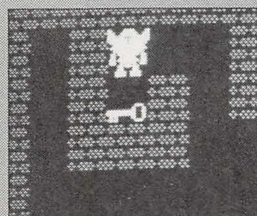
▲《写真１》タイトル画面。キャラクターの説明



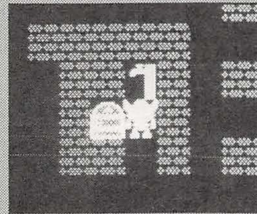
◀《写真２》さあ，１面。水道のところで風船に水を入れるのだ



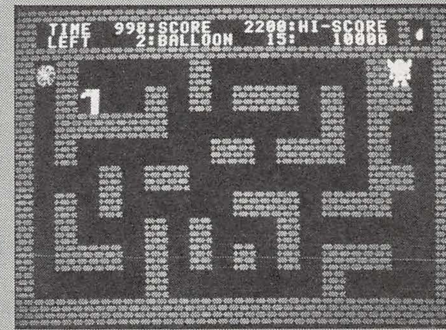
▲《写真３》水を入れた風船を置いて敵をやっつける



◀《写真４》面数の敵をやっつけるとキーが現れるぞ



▶《写真５》よし，ドアの位置で風船を破裂させるとドアが！



▼《写真６》これは２面。10階までの道のりはつらいぞ

銀色の時のプログラム・リスト

```
10 '**********************************
20 '***         ギンイロノ トキ         ***
30 '*** For FP-1100  by Hiroki.Takagi ***
40 '**********************************
50 CLEAR ,&HEFFF:RANDOMIZE:WIDTH 40:SCREEN 2:DEFINT A-Z:HI=10000:KI=0
60 IF PEEK(&HF000)<>&HC5 OR PEEK(&HF40F)<>&HFF THEN GOSUB 1240
70 ME=1:SC=0:TI=1000:LE=5:BO=10:GOSUB 1010:GOSUB 830:BEEP OFF
80 CL$="  "+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1F)+"  "
90 BA$="▒▒"+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1F)+"▒▒"
100 BA=0:GOSUB 1130
110 '■■■■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■
120 K$=INKEY$:CALL&H0703:IF K$="" THEN 200
130 IF K$=" " THEN 320
140 PRINTCSR(X*2,(Y+1)*2)CL$
150 X=X+((K$="4")*(ME(X-1,Y)<>1)*(X>1))-((K$="6")*(ME(X+1,Y)<>1)*(X<18))
160 Y=Y+((K$="8")*(ME(X,Y-1)<>1)*(Y>1))-((K$="2")*(ME(X,Y+1)<>1)*(Y<9))
170 CALL&HF000,,6,,(Y+1)*512+X*2:KK$=K$:IF ME(X,Y)=5 THEN 320
180 IF KE=0 AND X=KX AND Y=KY THEN BEEPON:BEEPOFF:ME(KX,KY)=0:KE=1
190 IF DR=1 AND X=AX AND Y=AY THEN BEEPON:BEEPOFF:GOTO 580
200 TI=TI-1:LOCATE 8,1:PRINTUSING"####";TI:IF TI=<0 THEN KIL=1:GOTO 720
210 IF X=TX AND Y=TY THEN KIL=0:GOTO 720
220 '■■■■■■■■■■■ テキ イドウ ■■■■■■■■■■■
230 DX=SGN(X-TX):DY=SGN(Y-TY):PRINTCSR(TX*2,(TY+1)*2)CL$:P=0
240 IF RND(1)>.5 THEN DX=RND(1)*3-1:DY=RND(1)*3-1
250 TDY=((DY=-1)*(ME(TX,TY-1)=0)*(TY>1))-((DY=1)*(ME(TX,TY+1)=0)*(TY<9))
260 TDX=((DX=-1)*(ME(TX-1,TY)=0)*(TX>1))-((DX=1)*(ME(TX+1,TY)=0)*(TX<18))
270 IF P=0 AND TDX=0 AND TDY=0 THEN DX=RND(1)*3-1:DY=RND(1)*3-1:P=1:GOTO 250
280 IF TDY OR DX=0 THEN TY=TY+TDY ELSE TX=TX+TDX
290 CALL&HF000,,2,,(TY+1)*512+TX*2:IF X=TX AND Y=TY THEN KIL=0:GOTO 720
300 GOTO 120
310 '■■■■■■■■■■■ HIT SPACE KEY ■■■■■■■■■■■
320 ON BA GOTO 340,450
330 IF (BO>0) AND ((X=WX)*(Y+1=WY))+((X=WX)*(Y-1=WY))+((X+1=WX)*(Y=WY))+((X-1=
WX)*(Y=WY)) THEN BEEPON:BEEPOFF:BA=1:CALL&HF000,,1,,292:GOTO 200 ELSE 200
340 ON VAL(KK$) GOTO ,350,,370,,390,,410:GOTO 200
350 IF ME(X,Y+1)=0 THEN CALL&HF000,,1,,(Y+2)*512+X*2:BX=X:BY=Y+1:GOTO 430
360 GOTO 200
370 IF ME(X-1,Y)=0 THEN CALL&HF000,,1,,(Y+1)*512+(X-1)*2:BX=X-1:BY=Y:GOTO 430
380 GOTO 200
390 IF ME(X+1,Y)=0 THEN CALL&HF000,,1,,(Y+1)*512+(X+1)*2:BX=X+1:BY=Y:GOTO 430
400 GOTO 200
410 IF ME(X,Y-1)=0 THEN CALL&HF000,,1,,Y*512+X*2:BX=X:BY=Y-1:GOTO 430
420 GOTO 200
430 ME(BX,BY)=5:BO=BO-1:LOCATE 22,2:PRINTUSING"###";BO
440 BA=2:CALL&HF000,,0,,292:GOTO 200
450 BEEP:COLOR 5,7:PRINTCSR(BX*2,(BY+1)*2)BA$
460 FOR I=BY-1 TO BY+1:FOR O=BX-1 TO BX+1
470 IF ME(O,I)<>1 AND O>0 AND O<20 AND I>0 AND I<10 THEN PRINT CSR(O*2,(I+1)*2
)BA$
480 IF I=TY AND O=TX THEN BEEP:TX=FX:TY=FY:KI=KI+1:SC=SC+100:GOSUB 1110:COLOR
5,7
490 IF KE=1 AND I=AY AND O=AX THEN DR=1:ME(AX,AY)=9
500 NEXT O,I:COLOR 7,0
510 FOR I=BY-1 TO BY+1:FOR O=BX-1 TO BX+1
520 IF ME(O,I)<>1 AND O>0 AND O<20 AND I>0 AND I<10 THEN PRINT CSR(O*2,(I+1)*2
)CL$
530 NEXT O,I
540 IF DR THEN CALL&HF000,,8,,(AY+1)*512+AX*2:BEEP ON:BEEP OFF
550 IF KE=0 AND KI>=ME THEN BEEP:CALL&HF000,,7,,(KY+1)*512+KX*2:ME(KX,KY)=7
560 BA=0:ME(BX,BY)=0:CALL&HF000,,6,,(Y+1)*512+X*2:GOTO 200
570 '■■■■■■■■■■■ SCENE CLEAR ■■■■■■■■■■■
580 PRINTCSR(12,10)"SCENE";ME;"CLEAR !!";CSR(15,12)"BONUS";TI*5
590 FOR I=0 TO 999:BEEP:NEXT:ME=ME+1:BO=BO+10:SC=SC+TI*5:IF ME>10 THEN 620
600 KE=0:DR=0:KI=0:TI=1000:GOSUB 1070:GOSUB 1000:GOTO 100
610 '■■■■■■■■■■■ ALL SCENE CLEAR ■■■■■■■■■■■
620 GOSUB 1000:PRINTCSR(11,7)"Congratulations !":IF SC>HI HI=SC:GOSUB 1070
630 FOR I=2 TO 9:PRINTCSR((I-1)*2,20)CL$;CSR((20-I)*2,20);CL$
640 CALL&HF000,,6,,10*512+I*2:CALL&HF000,,5,,10*512+(19-I)*2
```

★僕のとなりに座ったやつは，必ずくだらんギャグを言うようになる。そのため，僕はクラスのみんなから「ギャグうつし」と呼ばれている。(愛知県豊橋市・重田真一12才)……【影：私と同じだねんねんころり。編：？】

```
650 FOR O=0 TO 200:NEXT O,I:POKE &HEB,&HC9:CALL&HDA
660 HX=19:HY=19:COLOR 2:PRINTCSR(HX,HY)"♥":FOR I=0 TO 10
670 FOR O=0 TO 500:NEXT
680 DX=RND(1)*3-1:PRINTCSR(HX,HY)" ":HY=HY-1:HX=HX+DX
690 PRINTCSR(HX,HY)"♥";:NEXT:FOR O=0 TO 500:NEXT
700 PRINTCSR(HX,HY)" ";:GOTO 660
710 '■■■■■■■■■■■ You are dead ■■■■■■■■■■■
720 IF KIL=0 THEN KIL$="You are dead !"
730 IF KIL=1 THEN KIL$="Time over !!!!"
740 PRINTCSR(12,10)KIL$:GOSUB 1070
750 LE=LE-1:IF LE=<0 THEN 790
760 PRINTCSR(8,12)"ﾗｲﾗ ﾍﾉ ｵﾓｲｦ ﾑﾈﾆ ﾋﾒﾂﾂ ...":FOR I=0 TO 999:BEEP:NEXT
770 KI=0:TI=1000:BO=10:DR=0:KE=0:GOSUB 1070:GOSUB 1000:GOTO 100
780 '■■■■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■■
790 PRINTCSR(14,12)"GAME OVER":IF SC>HI THEN HI=SC:GOSUB 1070
800 FOR I=0 TO 999:BEEP:NEXT
810 PRINTCSR(10,14)"Try aqain (Y/N)";:K$=INPUT$(1)
820 IF K$="Y" THEN 10 ELSE CLS:PRINTCSR(11,10)"See you aqain!":END
830 '■■■■■■■■■■■ ﾀｲﾄﾙｶﾞﾒﾝ ■■■■■■■■■■■
840 PRINTCSR(12,4)"~~ ｷﾞﾝｲﾛﾉ ﾄｷ ~~"
850 CALL&HF000,,6,,1545:PRINTCSR(12, 7)".....You"
860 CALL&HF000,,2,,2313:PRINTCSR(12,10)".....Enemy"
870 CALL&HF000,,1,,3081:PRINTCSR(12,13)".....Water balloon"
880 CALL&HF000,,7,,3849:PRINTCSR(12,16)".....Key"
890 CALL&HF000,,8,,4617:PRINTCSR(12,19)".....Door"
900 K$=INKEY$:IF K$=CHR$(&H1B) THEN 930
910 IF K$<>"" THEN GOSUB 1000:RETURN ELSE 900
920 '■■■■■■■■■■■ SCENE SELECT ■■■■■■■■■■■
930 COLOR 7:SE$="":PRINTCSR(10,21)"INPUT SCENE No. ?";
940 K$=INPUT$(1):IF K$=CHR$(13) THEN 970
950 IF K$<"0" OR K$>"9" THEN 940
960 PRINTCSR(26+LEN(SE$),21);K$;:SE$=SE$+K$:BEEPON:BEEPOFF:GOTO 940
970 IF VAL(SE$)>10 OR VAL(SE$)<1 THEN ME=1 ELSE ME=VAL(SE$)
980 GOTO 910
990 '■■■■■■■■■■■SCREEN CLEAR ■■■■■■■■■■■
1000 FOR I=4 TO 21:PRINTCSR(2,I)SPC(36);:NEXT:RETURN
1010 '■■■■■■■■■■■ ｼｮｷｶﾞﾒﾝ ｴｶﾞｸ ■■■■■■■■■■■
1020 X=0:GOSUB 1100:X=1:GOSUB 1100:X=11:GOSUB 1100
1030 FOR I=0 TO 19 STEP 19:FOR O=2 TO 10
1040 CALL&HF000,,4,,O*512+I*2:NEXT O,I
1050 PRINTCSR(2,1)SPC(33);CSR(2,2)SPC(33);CSR(36,1);"  ";CSR(36,2);"  ";
1060 '■■■■■■■■■■■ SC,LE,TI,BA ■■■■■■■■■■■
1070 LOCATE 3,1:PRINTUSING"TIME ####:SCORE ######:HI-SCORE";TI:SC
1080 LOCATE 3,2:PRINTUSING"LEFT   ##:BALLOON  ###:   #####";LE:BO:HI
1090 CALL&HF000,,0,,292:RETURN
1100 FOR I=0 TO 19:CALL&HF000,,4,,X*512+I*2:NEXT:RETURN
1110 COLOR 7,0:LOCATE 19,1:PRINTUSING"######";SC:RETURN
1120 '■■■■■■■■■■■ SCENE DATA ﾃﾝｶｲ ■■■■■■■■■■■
1130 ERASE ME:DIM ME(20,10):RESTORE (1310+(ME-1)*10)
1140 FOR I=1 TO 9:READ S$:S$(0)=MID$(S$,1,2):S$(1)=MID$(S$,3,2)
1150 S(0)=VAL("&H"+S$(0)):S(1)=VAL("&H"+S$(1)):FOR O=0 TO 1
1160 FOR P=1 TO  8:F=(S(O)/2^(9-P-1)) MOD 2:ME(P+8*O+1,I)=F
1170 IF F THEN CALL&HF000,,4,,(I+1)*2*256+(P+8*O+1)*2
1180 NEXT P,O,I:READ WX,WY,FX,FY,X,Y,KX,KY,AX,AY:BEEP:TX=FX:TY=FY
1190 CALL&HF000,,2,,(TY+1)*512+TX*2:CALL&HF000,,6,,(Y+1)*512+X*2
1200 CALL&HF000,,3,,(WY+1)*512+WX*2:ME(WX,WY)=1
1210 FOR I=1 TO 19:ME(I,10)=1:ME(I ,0)=1:NEXT
1220 FOR I=1 TO 9 :ME(0, I)=1:ME(19,I)=1:NEXT:RETURN
1230 '■■■■■■■■■■■ ﾏｼﾝｺﾞ & ｷｬﾗｸﾀｰﾃﾞｰﾀ ﾒﾓﾘｶｷｺﾐ ■■■■■■■■■■■
1240 RESTORE 1420
1250 FOR I=0 TO 64:SU=0
1260 FOR O=0 TO 15:READ A$:S=VAL("&H"+A$):SU=SU+S:POKE I*16+O+&HF000,S
1270 NEXT:READ S$:S=VAL("&H"+S$)
1280 IF S<>SU THEN PRINT "Error in";I*10+1420:BEEP:END
1290 NEXT:RETURN
1300 '■■■■■■■■■■■ SCENE DATAS ■■■■■■■■■■■
1310 DATA 8E0A,AADB,E240,035B,F84A,6BC0,4811,6B75,0004,5,6,1,1,18,1,3,2,4,7
1320 DATA 8202,8AEB,F80A,81BA,2C03,A0EE,8A20,EAAE,0808,3,2,1,1,17,1,15,9,17,3
1330 DATA 2224,EB76,0802,DB76,4150,1543,F468,060B,52AA,12,5,10,1,13,1,3,1,2,5
1340 DATA 0000,318C,4A52,4A52,0000,4A52,4A52,318C,0000,1,9,3,5,16,5,3,8,7,8
1350 DATA 0000,EE77,AA55,0000,7DBE,0000,AA55,EE77,0000,16,7,8,5,11,5,3,3,7,7
1360 DATA 0000,73CE,D85B,0200,FA9F,8BD1,AA95,BA1D,8001,14,7,5,7,9,5,4,3,15,3
1370 DATA 1008,9429,1668,C003,0000,9189,23C4,47E2,8FF1,16,9,2,3,17,3,3,9,8,2
1380 DATA 8001,BBDD,8811,2244,2E74,2244,8811,BBDD,8001,1,1,18,9,18,1,1,9,14,7
1390 DATA 0420,EDB7,0000,4A52,1818,4A52,0000,EDB7,0420,6,1,13,1,14,6,6,9,13,9
1400 DATA 8001,2994,6C36,EE77,0000,EE77,6C36,2994,8001,14,5,5,5,5,9,2,3,17,3
1410 '■■■■■■■■■■■ ﾏｼﾝｺﾞ & ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀ ■■■■■■■■■■■
1420 DATA C5,29,29,29,29,29,E5,D1,29,19,11,B0,F0,19,11,70,05D5
1430 DATA 99,01,96,00,ED,B0,C1,3E,27,CD,E5,07,ED,43,D7,9F,0852
1440 DATA CD,A4,07,3E,E0,CD,66,18,3E,E3,CD,66,18,3E,1D,CD,0775
1450 DATA 66,18,3E,1D,CD,66,18,3E,1F,CD,66,18,3E,E6,CD,66,0623
1460 DATA 18,3E,E9,CD,66,18,3E,47,CD,E5,07,ED,43,D7,9F,CD,083B
1470 DATA A4,07,3E,E1,CD,66,18,3E,E4,CD,66,18,3E,1D,CD,66,0710
1480 DATA 18,3E,1D,CD,66,18,3E,1F,CD,66,18,3E,E7,CD,66,18,05D6
1490 DATA 3E,EA,CD,66,18,3E,17,CD,E5,07,ED,43,D7,9F,CD,A4,0898
1500 DATA 07,3E,E2,CD,66,18,3E,E5,CD,66,18,3E,1D,CD,66,18,0686
1510 DATA 3E,1D,CD,66,18,3E,1F,CD,66,18,3E,E8,CD,66,18,3E,05FD
1520 DATA EB,CD,66,18,3E,77,CD,E5,07,C9,00,00,00,00,00,00,056D
1530 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,80,C0,0140
1540 DATA 00,00,00,00,00,00,80,C0,00,00,00,00,00,00,00,00,0140
1550 DATA 00,00,00,00,00,01,01,01,00,00,00,00,00,01,01,01,0006
1560 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,E0,E0,E0,C0,00,00,00,00,0360
1570 DATA E0,E0,E0,C0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0360
1580 DATA 01,01,01,00,00,00,00,00,01,01,01,00,00,00,00,00,0006
1590 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,80,80,E0,F8,FC,FE,FE,05D0
1600 DATA 00,80,80,E0,F8,FC,FE,FE,00,00,00,00,00,07,0C,18,05FB
1610 DATA 00,01,01,07,1F,3F,7F,7F,00,01,01,07,1F,3F,7F,7F,02CA
1620 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,FE,FE,FE,FE,FC,F8,E0,00,06CC
1630 DATA FE,FE,FE,FE,FC,F8,E0,00,10,10,00,00,00,00,00,00,06EC
1640 DATA 7F,7F,7F,7F,3F,1F,07,00,7F,7F,7F,7F,3F,1F,07,00,04C2
1650 DATA 00,00,70,68,B4,FA,FC,FA,00,00,40,20,A4,A8,9C,E0,07A4
1660 DATA 00,00,00,00,00,00,80,00,00,0F,3F,3D,2E,7B,6F,0223
1670 DATA 00,00,06,15,28,04,3A,45,00,00,00,00,00,00,01,00C7
1680 DATA FE,DC,EE,B4,DC,F8,40,00,B2,4C,A0,04,88,A0,40,00,089A
1690 DATA 80,00,00,00,00,00,00,57,6F,57,2E,17,1C,05,00,0203
1700 DATA 03,45,12,24,04,08,00,00,01,00,00,00,00,00,00,008B
1710 DATA 00,C0,80,F0,F8,18,00,00,00,C0,80,F0,F8,18,00,00,0680
1720 DATA 00,C0,80,F0,F8,18,00,00,00,01,00,03,03,00,00,00,0347
1730 DATA 00,7D,7C,7F,7F,7C,7C,7C,00,01,00,03,03,00,00,00,0372
1740 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
1750 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
1760 DATA 7C,7C,7C,7C,7C,7C,7C,7C,00,00,00,00,00,00,00,03E0
1770 DATA 2A,55,2A,00,A2,55,A2,00,00,00,00,00,00,00,00,0242
1780 DATA 00,00,00,00,00,00,00,2A,55,2A,00,A2,55,A2,00,0242
1790 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
1800 DATA 2A,55,2A,00,A2,55,A2,00,00,00,00,00,00,00,00,0242
1810 DATA 00,00,00,00,00,00,00,2A,55,2A,00,A2,55,A2,00,0242
1820 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
1830 DATA 90,E0,00,C0,A0,C6,86,F6,90,E0,00,C6,AF,C0,80,F0,0A27
1840 DATA 40,00,F0,36,1F,30,F0,F0,09,07,00,03,05,03,01,0F,03C0
1850 DATA 09,07,00,03,05,03,01,0F,02,00,0F,0C,08,0C,0F,0F,007A
1860 DATA FE,0E,E6,F6,B6,BE,D8,DC,F8,CC,E6,F0,B0,B8,D8,DC,0CC6
1870 DATA F8,2C,E6,F0,B0,B8,D8,DC,1F,30,67,0F,0A,1A,16,36,074B
1880 DATA 1F,33,67,0F,0A,1A,16,36,1F,34,67,0F,0A,1A,16,36,0271
1890 DATA C1,E3,F7,FF,FE,DC,BE,70,C1,E3,37,7F,7E,DC,BE,7C,0B90
1900 DATA 01,03,07,0F,1E,20,40,80,83,C7,EF,FF,7F,3B,7D,0E,0595
1910 DATA 83,C7,EC,FE,7E,3B,7D,3E,80,C0,E0,F0,78,04,02,01,0837
1920 DATA 70,80,F2,E6,B0,30,78,78,76,86,F6,E6,B0,30,78,78,0940
1930 DATA 80,60,02,06,00,00,00,0E,01,4F,67,0D,0C,1E,1E,0202
1940 DATA 6E,61,6F,67,0D,0C,1E,1E,01,06,40,60,00,00,00,00,02A1
1950 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
1960 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
1970 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
1980 DATA 00,00,00,FF,FF,0A,0A,00,00,00,FF,FF,0A,0A,00,0424
1990 DATA 00,00,00,00,00,00,0A,00,00,38,44,47,47,44,38,00,0190
2000 DATA 00,38,44,47,47,44,38,00,00,00,00,40,00,04,00,00,01CA
2010 DATA 00,E0,58,AC,D6,AA,FF,FF,00,E0,18,84,C2,02,FF,FF,09A0
2020 DATA 00,E0,18,04,02,02,01,01,00,07,1D,2B,57,6A,FF,FF,0410
2030 DATA 00,07,18,21,43,40,FF,FF,00,07,18,20,40,40,80,80,0480
2040 DATA 55,BF,55,FF,FF,AB,55,FF,01,1D,01,FF,FF,01,01,FF,0884
2050 DATA 01,01,01,01,01,01,01,FF,D5,AA,D5,FF,FF,EA,D5,FF,0816
2060 DATA C0,80,C0,FF,FF,C0,80,FF,80,80,80,80,80,80,80,FF,0ABC
```

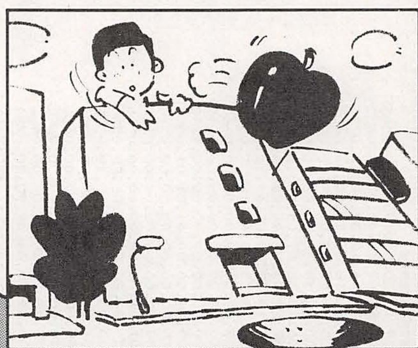
★編：編集長，いつから影さんをもう１人やとったのですか（２月号77ページ）？　編集長：そんなおぼえはないぞ。一同：じゃあ，あれは…？　影：私の弟ですよ。（神奈川県川崎市・佐藤　隆16才）……【影：ごめんなさい。】

JR-100用

APPLE HARVEST 3

アップル ハーベスト

大平　正明



◉ゲームの説明

IJKMのキーでＪＲ君を操作します。そして，リンゴを下の箱の中に入れてください(どちらでもいい)。

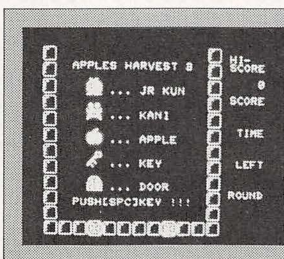
リンゴとＪＲ君は下になにもないと下に落ちます。ドアはカギで消すことができます。でも，カギは１度に一つしか取ることができません（カギを取ると右下に「ＯＫ」と表示されます)。

リンゴを全部箱に入れるとクリアです(７面まであります)。それから一番下で左右に動いているのは敵です。ＪＲ君やリンゴがふれるとミスになります（リンゴを上から落としてぶつけると，やっつけることができますが，すぐに右からでてきます)。また，ＪＲ君がリンゴの下にくるとつぶされてしまいミスになります（はしごの上にいるときはだいじょうぶ)。

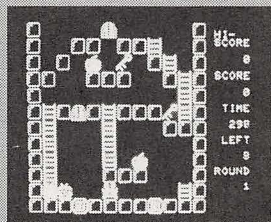
クリアができなくなったらスペース・キーを押してください。３ミスでゲーム・オーバーになります。

◉得　点

カギでドアを消す	100点
リンゴを箱に入れる	300点
カニをつぶす	200点
クリア時	残りタイム×２点



◀《写真１》タイトル画面。おなじみのキャラだね



▶《写真２》ゲーム・スタート！　まず上にあがるんだ!!

APPLE HARVEST ３のプログラム・リスト

```
10 REM●●●●● A.H.3 ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 H=0:OPTIONCMODE1:GOSUB3000
30 DIM A(6),B(6),C(6),D(6)
40 A(1)=$00:B(1)=$00:C(1)=$00:D(1)=$00
50 A(2)=$80:B(2)=$81:C(2)=$82:D(2)=$83
60 A(3)=$84:B(3)=$85:C(3)=$86:D(3)=$87
70 A(4)=$88:B(4)=$89:C(4)=$8A:D(4)=$8B
80 A(5)=$8C:B(5)=$8D:C(5)=$8E:D(5)=$8F
90 A(6)=$90:B(6)=$91:C(6)=$92:D(6)=$93
100 R=1:S=0:L=3:GOSUB2500
110 LOCATE16,29:PRINT L:LOCATE20,29:PRINT R
120 GOSUB3500
130 V2=0:Q=1:W=0:T=300:X=$C384:E=-2:Y=$C392
140 REM●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
150 LOCATE12,27:PRINTSPC((T<10)+(T<100));T
160 LOCATE8,25:PRINTSPC((S<10)+(S<100)+(S<1000)+(S<10000));S
170 IFW=1THEN LOCATE22,26:PRINT"O.K.":GOTO180
175 LOCATE22,26:PRINT"    "
180 IF A=0 THEN 2000
190 T=T-1:POKE1,30:BEEP
200 PICK K
210 IF(K=$20)+(T=0)THEN 1500
220 X1=2*((K=$4B)-(K=$4A))+64*((K=$4D)-(K=$49))
230 A2=PEEK(X-64)
240 IF(A2=$88)*(Q=1)THEN 1500
250 POKEY,$00:POKEY+1,$00:POKEY+32,$00:POKEY+33,$00
260 Y=Y+E:E2=PEEK(Y+E)
270 POKEY,$9C:POKEY+1,$9D:POKEY+32,$9E:POKEY+33,$9F
280 IF(E2=$88)+(E2=$98)THEN1500
290 IF(X=Y)+($9C=$88)THEN1500
300 IF E2=$84 THEN E=E*(-1)
310 Z=PEEK(X+X1):Z2=PEEK(X+64)
320 Z4=PEEK(X+X1+X1)
330 IF(K=73)+(K=74)+(K=75)+(K=77)THEN 350
340 GOTO 500
350 IF Z2=$00 THEN 530
360 IF(K=73)*((Z=$88)+(Z=$80)+(Z=$90)*(W=0)+(Z=$8C)*(W=1)+(Q=1))THEN150
370 IF(Z=$80)+(Z=$94)THEN 150
380 IF Z=$88 THEN 700
390 IF(Z=$8C)*(W=0)THEN 900
400 IF Z=$8C THEN 150
410 IF(W=1)*(Z=$90)THEN 600
420 IF Z=$90 THEN 150
430 POKEX,A(Q):POKEX+1,B(Q):POKEX+32,C(Q):POKEX+33,D(Q):Q=1
440 IF Z=$84 THEN Q=3
500 IF Z2=$00 THEN 530
510 POKEX+X1,$98:POKEX+X1+1,$99:POKEX+X1+32,$9A:POKEX+X1+33,$9B
515 X=X+X1:Z3=PEEK(X+X1+64)
516 IF(Z3=$00)*(V2=1)THEN 740
517 IF(Z3=$94)*(V2=1)THEN GOSUB 850
520 V2=0:GOTO 150
530 POKEX,$00:POKEX+1,$00
540 POKEX+32,$98:POKEX+33,$99:POKEX+64,$9A:POKEX+65,$9B
550 X=X+32
560 Z2=PEEK(X+64)
570 IF Z2=$9C THEN 1500
580 IF Z2<>$00 THEN 150
590 V2=0:GOTO 530
600 POKE1,$EE:BEEP:POKEX+X1,$00:POKEX+X1+1,$00
610 POKEX+X1+32,$00:POKEX+X1+33,$00:S=S+100:W=0
620 P=PEEK(X+X1-64):U=X+X1-64
630 IFP=$88THEN 650
640 GOTO 150
650 POKEU,$00:POKEU+1,$00:POKEU+32,$00:POKEU+33,$00
660 P2=PEEK(X+X1+64)
```

★私は，ゲーム・センターでワンダーモモをやっていたところ，いきなり鼻血がでてしまった。みなさん，こんなバカな私を笑ってください。(東京都葛飾区・デュアルシェアーズＤＸ16才)……【影：ワッハッハッハッハ!!】

```
670 IF P2<>$00 THEN 690
680 GOTO 740
690 POKEX+X1,$88:POKEX+X1+1,$89:POKEX+X1+32,$8A:POKEX+X1+33,$8B:GOTO150
700 V=X+X1+X1:V2=1
710 IF(Z4=$80)+(Z4=$84)+(Z4=$88)+(Z4=$8C)+(Z4=$90)THENV2=0:GOTO150
720 POKEV,$88:POKEV+1,$89:POKEV+32,$8A:POKEV+33,$8B
730 GOTO 430
740 O=0:O2=1:B=X+X1
750 C=O*32:C2=O2*32
760 POKEB+C,$00:POKEB+C+1,$00
770 POKEB+C2,$88:POKEB+C2+1,$89:POKEB+C2+32,$8A:POKEB+C2+33,$8B
780 P2=PEEK(X+X1+C2+64)
785 IF P2=$9C THEN 1000
790 IF P2=$94 THEN 810
795 IF P2<>$00 THEN 520
800 O=O+1:O2=O2+1:GOTO750
810 POKEB+C2,$00:POKEB+C2+1,$00
815 POKEB+C2+32,$88:POKEB+C2+33,$89
820 FORI=$FFTO$80STEP-8:POKE1,I:BEEP1:NEXT:BEEP0:S=S+300:A=A-1
830 POKEB+C2+32,$00:POKEB+C2+33,$00
840 GOTO 520
850 POKEV,$00:POKEV+1,$00
860 POKEV+32,$88:POKEV+33,$89
870 FORI=$FFTO$80STEP-8:POKE1,I:BEEP1:NEXT:BEEP0:S=S+300:A=A-1
880 POKEV+32,$00:POKEV+33,$00
890 RET
900 FORI=$FFTO$80STEP-8:POKE1,I:BEEP1:NEXT:BEEP0:W=1:GOTO 410
1000 POKEY,$5E:POKEY+1,$5E:POKEY+32,$7E:POKEY+33,$5D
1010 FORJ=0TO80:POKE1,J:BEEP1:NEXT:BEEP0
1020 S=S+200
1030 POKEY,$00:POKEY+1,$00:POKEY+32,$00:POKEY+33,$00
1040 Y=$C392:E=-2:GOTO 800
1500 REM●●●●● MISS ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1502 POKEX,$7C:POKEX+1,$7C:POKEX+32,$7E:POKEX+33,$5D
1510 FOR I=0 TO 30
1520 OPTIONCMODE0
1530 OPTIONCMODE1
1540 POKE1,30:BEEP1:POKE1,255:BEEP1
1550 NEXT:BEEP0:L=L-1
1560 IF L=0 THEN 1600
1570 GOTO 110
1600 FOR J=0 TO 15
1605 FORI=0TO150:NEXT
1610 PRINT"                       "
1620 PRINT"  GAME ♥ OVER  "
1630 PRINT"                       "
1640 NEXT
1645 IF S>H THEN H=S
1650 GOTO 100
2000 REM●●●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2010 FORJ=1TO10:FORI=0TO255STEP10:POKE1,I:BEEP1:NEXT:NEXT:BEEP0
2020 S=S+T*2:R=R+1
2030 IF R=8 THEN GOSUB 3500:GOTO2100
2040 GOTO 110
2100 LOCATE3,4:PRINT"CONGRATIRATIONS!"
2110 POKE$C1CB,$98:POKE$C1CC,$99:POKE$C1EB,$9A:POKE$C1EC,$9B
2120 LOCATE21,12:PRINT"THE END."
2130 GOTO2130:END
2500 REM●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2510 CLS:LOCATE1,25:PRINT"HI-"
2520 LOCATE2,4:PRINT"APPLES HARVEST 3      SCORE"
2530 LOCATE5,9:PRINT"... JR KUN"
2540 LOCATE8,9:PRINT"... KANI"
2550 LOCATE11,9:PRINT"... APPLE"
2560 LOCATE14,9:PRINT"... KEY            LEFT"
2570 LOCATE17,9:PRINT"... DOOR"
2580 LOCATE6,25:PRINT"SCORE"
2590 LOCATE10,26:PRINT"TIME"
2600 LOCATE18,25:PRINT"ROUND"
2610 POKE$C186,$98:POKE$C187,$99:POKE$C1A6,$9A:POKE$C1A7,$9B
2620 POKE$C1E6,$9C:POKE$C1E7,$9D:POKE$C206,$9E:POKE$C207,$9F
2630 POKE$C246,$88:POKE$C247,$89:POKE$C266,$8A:POKE$C267,$8B
2640 POKE$C2A6,$8C:POKE$C2A7,$8D:POKE$C2C6,$8E:POKE$C2C7,$8F
2650 POKE$C306,$90:POKE$C307,$91:POKE$C326,$92:POKE$C327,$93
2660 FORI=$C100TO$C3C0STEP64:POKEI,$80:POKEI+22,$80
2670 POKEI+1,$81:POKEI+23,$81:POKEI+32,$82:POKEI+54,$82
2680 POKEI+33,$83:POKEI+55,$83:NEXT
2690 FORI=$C3C2TO$C3D4STEP2:POKEI,$80:POKEI+1,$81:POKEI+32,$82
2700 POKEI+33,$83:NEXT
2710 POKE$C3C6,$94:POKE$C3C7,$95:POKE$C3E6,$96:POKE$C3E7,$97
2720 POKE$C3D0,$94:POKE$C3D1,$95:POKE$C3F0,$96:POKE$C3F1,$97
2730 LOCATE4,26:PRINTSPC((H<10)+(H<100)+(H<1000));H
2740 LOCATE19,4:PRINT"PUSH[SPC]KEY !!!"
2750 FORI=0TO500:NEXT
2760 LOCATE19,4:PRINT"                "
2770 PICK K:IF K=$20 THEN POKE1,$AA:BEEP:RET
2780 GOTO 2740
3000 REM●●●●● CHR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
3010 CLS:LOCATE9,9:PRINT"PLEAS WAIT !!!"
3020 FORI=$C000TO$C0FF:READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT:RET
3030 DATA 00,3F,40,4E,50,50,50,50,00,FC,02,02,02,02,02,02
3040 DATA 50,40,50,50,40,40,3F,00,02,02,02,02,02,02,FC,00
3050 DATA 60,60,7F,7F,60,60,60,7F,06,06,FE,FE,06,06,06,FE
3060 DATA 7F,60,60,60,7F,7F,60,60,FE,06,06,06,FE,FE,06,06
3070 DATA 00,00,00,01,03,3B,7F,E7,00,30,F0,80,00,78,FE,FF
3080 DATA CF,DF,DF,CF,EF,77,7F,3F,FF,FF,FF,FF,FF,FE,FE,7C
3090 DATA 00,00,00,00,00,01,03,07,3E,7F,63,63,FF,FE,C0,00
3100 DATA 0E,1F,39,70,F8,CC,86,02,00,00,80,C0,40,00,00,00
3110 DATA 00,07,18,22,2E,4E,5E,9E,00,E0,18,44,74,72,7A,79
3120 DATA BE,A6,A6,AE,AE,AE,80,FF,7D,7D,7D,7D,7D,7D,01,FF
3130 DATA 3F,70,E0,CF,93,91,98,9D,FC,0E,07,F3,C9,89,19,B9
3140 DATA 9D,98,91,93,CF,E0,70,3F,B9,19,89,C9,F3,07,0E,FC
3150 DATA 1C,02,1F,3F,7F,FF,EE,A4,70,80,F0,FC,FE,FF,ED,49
3160 DATA 7F,F3,F3,FF,7C,1B,7F,FC,FF,9F,9F,FF,7E,38,FE,FF
3170 DATA 1C,3E,36,3E,1C,88,8B,FF,38,7C,6C,7C,38,11,D1,FF
3180 DATA FF,3E,3C,78,7F,7F,F0,C0,FF,7C,3C,1E,FE,FE,0F,03
3500 REM●●●●● MEN PRINT ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
3505 FORI=$C384TO$C392:POKEI,$00:POKEI+32,$00:NEXT
3506 POKE$C382,$84:POKE$C383,$85:POKE$C3A2,$86:POKE$C3A3,$87
3507 POKE$C394,$84:POKE$C395,$85:POKE$C3B4,$86:POKE$C3B5,$87
3510 A=0:R4=3550+R*20:RESTORE R4:FORI=0TO18STEP2:READ J$
3520 FORJ=$C102TO$C342STEP$40:R3=10-($C342-J)/64
3530 R$=MID$(J$,R3,1):R2=VAL(R$):POKEJ+I,A(R2):POKEJ+I+1,B(R2)
3540 POKEJ+I+32,C(R2):POKEJ+I+33,D(R2)
3550 IF R2=4 THEN  A=A+1
3560 NEXT:NEXT:RET
3570 DATA1112133333,1121121111,1211161111,1242121111,6112133332
3580 DATA1252121112,1211121142,1321121111,1132152111,1113332111
3590 DATA1333333333,1212111211,4216156111,1112521111,1133223332
3600 DATA1123333222,1132521111,1146156111,1112111211,1133333333
3610 DATA1111153333,1111332252,1111461112,1333322256,5222222266
3620 DATA5111115111,1112222211,1214611142,1333321112,1253333333
3630 DATA1333333333,6211126242,4225125211,1161121251,1212121662
3640 DATA1152111112,1125133242,1111124211,4625111142,1133333333
3650 DATA1333333333,1222222222,1211153211,1114614262,1211211112
3660 DATA5333211152,1211114262,1242151211,1262151222,1112113333
3670 DATA1153333333,1226322111,1246332111,1226552521,1115211121
3680 DATA4211211121,1321333321,1621111111,4616125252,1633333333
3690 DATA1333333333,4444444212,1111111116,1111111165,5333333322
3700 DATA4211115122,1333332112,1114442146,4211111112,1333333333
3710 DATA2111111142,2111111442,2111114442,2111144442,2111444442
3720 DATA2111444442,2111144442,2111114442,2111111442,2111111142
```

▲〈写真3〉カギを取ったらドアがあけられる

▲〈写真4〉さあ！ドアをあけよう!!

▲〈写真5〉2面。むずかしいゾ！この面は

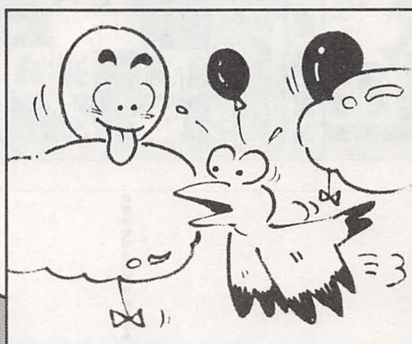
▲〈写真6〉でました。必殺のリンゴ殺し!!

★兄がベーマガを読んでいて，「影さん，編さんと言うのはいったい何だ？」と聞かれて，答えることができなかった…。(高知県幡多郡・**あるまじろ13才**)……【**編**：私が編です。**影**：私が影です。わかりましたか？】

JR-200用

消(き)えた風(ふう)船(せん)

田村　清朗



★ストーリー

ある日，風船が空へ飛んで行ってしまい，雲に隠れて消えました。風船を取りもどしてください。

★遊びかた

RUNすると，雲が12個現れて，BGMとともに，赤か黄色の風船が飛んできて雲に隠れます。どこに何色の風船が入っているかを覚えておいてください。風船が隠れると「⬆」が表示されます。その雲の中に，赤い風船が入っていると思ったらば[1]，黄色ならば[2]，入っていないならばスペース・キーを押してください。

全部当たるとレベルが増して，最初にもどります。レベル12をクリアするとゲーム終了です。まちがえばゲーム・オーバーで，リプレイは[S]キーです。

★その他

プログラムは簡単なものなので，すぐに理解できるでしょう。BGMは自作なので，できが悪いけれども，ガマンしてください。

《第1表》変数表

A(X, Y)	風船の有無，位置
L	レベル
I, J, X, Y	FOR～NEXT用
N	時間かせぎループ
C	風船の色
CH$, CR$, SP$	キャラクター用
K$	風船のキャラクター
P	キー入力
DA$	データ読みだし用
Z	風船の点滅用

CHECKER FLAG

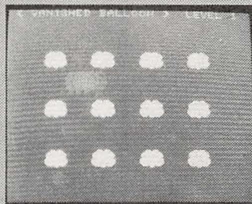
編：これは記憶力が必要なゲームですね。

Dr.D：毎度のことながら影君にはプレイできないゲームだな。

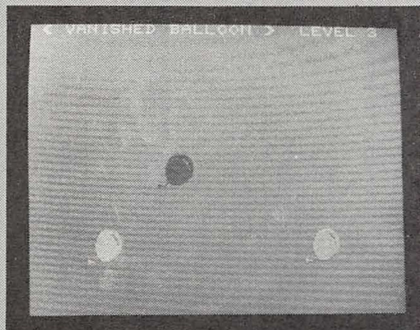
編：記憶力の良い人ならやさしいゲームですね。

Dr.D：そうだな。こういうゲームは初心者でもプログラミングしやすいのでためしに作ってみてはいかがかな？

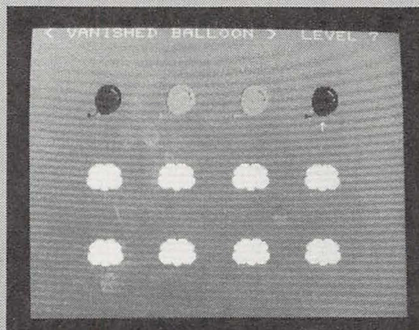
編：そうですね。それでおもしろいゲームができたら投稿してください。



◀《写真1》ゲーム・スタート！風船がどこに穏れるか，じっくり見ておこう



◀《写真2》やった!! みごと大正解でした。この調子でがんばれ



◀《写真3》これはレベル7です。ここまでくればたいしたもの

★影さん！あなたは忍者ハットリ君にでてくるケムマキの飼い猫「影千代」の兄弟ですか？それとも親せき？(広島県福山市・はまさん16才)……【影：せっしゃとは，何の関係もないでござるよ，ニンニン。】

消えた風船のプログラム・リスト

```
10 REM ******* ｼｮｷｾｯﾃｲ *******
20 FOR I=$C000 TO $C097:READ DA$:POKE I,VAL("$"+DA$):NEXT I
30 FOR I=$7000 TO $719A STEP 2:READ DA$
40 POKE I,$12:POKE I+1,VAL("$"+DA$):NEXT I
50 POKE $7080,0:POKE $7102,0:POKE $7116,0:POKE $712A,0:POKE $7146,0:POKE $7162,0
60 POKE 0,0:POKE $717E,0:POKE $719A,0
70 DIM A(4,3):L=1:CH$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
80 REM **/**** ｶﾞﾒﾝ *******
90 COLOR 7,1,0:CLS
110 LOCATE 1,0:PRINT "< VANISHED BALLOON >  LEVEL";L
120 COLOR ,,1:FOR I=5 TO 23 STEP 6:FOR J=5 TO 17 STEP 6
130 LOCATE I,J:PRINT '!"#'+CH$+"$%&"+CH$+"'()";:NEXT J:NEXT I
140 REM ******* ｲﾁﾉｹｯﾃｲ *******
150 RANDOMIZE:FOR I=1 TO L
160 X=INT(RND(1)*4)+1:Y=INT(RND(1)*3)+1:IF A(X,Y)<>0 THEN 160
170 A(X,Y)=INT(RND(1)*2)+1:NEXT I
180 REM ******* ｹﾞｰﾑｶｲｼ *******
190 TEMPO 80:PLAY "B",,$7000,$7082:K$="*+,"+CH$+"-./"+CH$+"012"
200 CR$=CHR$(31)+CHR$(29):SP$=" "+CR$+" "+CR$+" "
210 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 3:IF A(I,J)=0 THEN NEXT J:NEXT I:GOTO 330
220 IF A(I,J)=1 THEN C=2
230 IF A(I,J)=2 THEN C=6
240 COLOR C,,1:LOCATE 26,20:PRINT K$;
250 IF J=3 THEN Y=19:GOTO 280
260 FOR Y=19 TO J*6+2 STEP -1:LOCATE 26,Y:PRINT K$+CH$+"   ";
270 FOR N=1 TO 50:NEXT N:NEXT Y
280 FOR X=25 TO I*6-1 STEP -1:LOCATE X,Y+1:PRINT K$+CHR$(30)+CHR$(30)+SP$;
290 FOR N=1 TO 50:NEXT N:NEXT X
300 FOR Z=1 TO 3:LOCATE X+1,Y+1:PRINT K$:FOR N=1 TO 200:NEXT N
310 LOCATE X+1,Y+1:PRINT "   "+CH$+"   "+CH$+"   ":FOR N=1 TO 200:NEXT N:NEXT Z
315 IF PEEK($32)=0 THEN PLAY "B",,$7000,$7082
320 NEXT J:NEXT I
330 TEMPO 30:PLAY "F",,$7102,$7102
340 FOR J=1 TO 3:FOR I=1 TO 4
350 COLOR 7,1,0:LOCATE I*6,J*6+2:PRINT "↑";
360 PICK P:IF P<>49 AND P<>50 AND P<>32 THEN 360
370 FOR N=1 TO 100:NEXT N:P=P-48:IF P=-16 THEN P=0
380 COLOR (A(I,J)=1)*1+(A(I,J)=2)*5+1,,1
390 LOCATE I*6-1,J*6-1:PRINT K$;
400 IF P<>A(I,J) THEN 440
410 SOUND 500,4:SOUND 700,4:SOUND 1500,4:LOCATE I*6,J*6+2:PRINT " ";:NEXT:NEXT
420 PLAY "F",$7104,$7118:L=L+1:IF L>12 THEN 490
430 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 3:A(I,J)=0:NEXT J:NEXT I:GOTO 90
440 TEMPO 70:PLAY "F",$712C,$7148
450 COLOR 5,1,0:LOCATE 4,9:PRINT "GAME OVER !  Replay→[S]";
460 PICK P:IF P=0 THEN 460
470 IF P=115 THEN L=1:SOUND 1500,1:SOUND 2500,1:GOTO 430
480 COLOR 7,0,0:CLS:POKE 0,64:END
490 COLOR 4,1,0:LOCATE 4,9:PRINT "PERFECT!  You are wize!!"
500 FOR N=0 TO 1000:NEXT N:TEMPO 50:PLAY "F",$7164,$7180
510 FOR N=0 TO 2000:NEXT N:COLOR 7,0,0:CLS:POKE 0,64:END
600 REM ******* ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀ *******
610 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,07,1F
620 DATA 00,00,00,00,00,E7,FF,FF,00,00,00,00,00,C0,E0,F8
630 DATA 3F,7F,7F,7F,3F,7F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
640 DATA FC,FE,FE,FE,FC,FE,FF,FF,FF,FF,7F,3F,1F,00,00,00
650 DATA FF,FF,FF,FF,7E,3C,00,00,FF,FF,FE,FC,F8,00,00,00
660 DATA 00,00,00,00,00,00,01,01,00,0F,3F,7F,FF,FF,FF,FF
670 DATA 00,E0,F8,FC,9E,CE,E7,F7,01,03,03,03,03,03,03,01
680 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FB,FB,FF,FF,FF,FE,FE
690 DATA 01,01,00,01,62,7C,60,00,FF,FF,FF,7F,3F,00,00,00
700 DATA FC,F8,F0,C0,00,00,00,00
710 REM ******* MUSIC ﾃﾞｰﾀ *******
720 DATA 19,1D,20,25,29,29,27,25,25,25,25,25,27,27,27,27
730 DATA 20,24,27,2A,2E,2E,2C,2A,29,29,29,29,2C,2C,2C,2C
740 DATA 25,29,2C,31,35,33,31,30,2E,31,2E,2A,27,31,30,2E
750 DATA 2C,2E,30,2E,2C,2A,29,27,25,20,1D,20,19,19,19,19,00
760 DATA 11,14,19,1D,20,14,1E,1B,1D,14,19,14,18,14,18,14
770 DATA 18,1B,1E,22,25,19,24,22,20,19,1D,19,1D,19,1D,19
780 DATA 1D,20,25,29,2C,2A,29,27,25,2A,25,22,1E,2A,27,25
790 DATA 24,25,27,25,24,22,20,1e,1d,19,14,19,11,11,11,11,00
800 DATA 19,1D,1F,20,22,24,25,27,29,00,14,19,1B,1D,1E,20,22,24,25,00
810 DATA 22,20,1d,20,22,20,1d,1b,16,00,22,00,22,00,0A,00,16,00,05,00,11,00
820 DATA 0A,00,16,00,16,00,11,14,19,1D,20,25,25,2C,31,00,25,00,31,00
830 DATA 0D,11,14,19,1D,20,25,29,2C,00,20,00,25,00
```

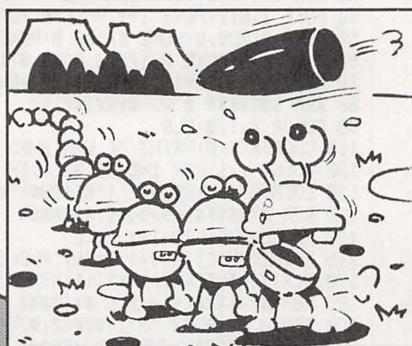
JR-200

★私は沙羅曼蛇で敵にやられたことなど1度もない!!ただ，カベにぶつかっているだけだ!!（岡山県倉敷市・土居浩二14才）……【影：私だってエラーをだしたことはない!!私の許可なしにパソコンが勝手にだしているのだ!!】

M5(BASIC-I)用

プラナリア

清野　智弘



⊙内　容

プラナリアを退治せよ。

⊙遊びかた

動きまわるプラナリアに，中央の砲台を回転させて狙いをつけ，砲撃を加えてください。

両端以外に弾が当たると，二つに分裂します。

プラナリアが砲台にのしかかると砲台は爆発し，このゲームは終了します。

プラナリアが全滅するとつぎの面へ移りますが，弾のとどく距離がしだいに小さくなります。

点数はプラナリアの一つの細胞が10点で一つの面が終わったときは残り時間(負にもなりうる)が加算されます。

プラナリアが自分自身の体に進路をじゃまされたときはどこかへ頭が移りますから注意してください。

Sのキーで再度できます。

⊙操作方法

弾発射はZキー，砲台回転は右のシフトキーの左隣りの⊿~キーです。なお，砲台は左まわり（時計の針の回転と逆)のみです。

《第1表》変数表

W( )	一つ一つの細胞の状態
X( )，Y( )	細胞のあるところ
C	何があるか調べる方向
A，B	調べるところの頭の細胞を基準にした位置
D	Aの退避用
F	残細胞数
X，Y	弾の進行方向
Z	Xの退避用
W	砲台のスプライト番号
TT	残り時間
S	点数
M	面数
G	弾の到達距離

⊙入力方法

キャラクター定義プログラムを入力してテープにセーブする。メイン・プログラムを入力してテープにセーブする。そして，キャラクター定義プログラムをCHAINするとはじまる。

CHECKER FLAG

影：♪プラナリアってなんだーけ，なんだーけ？

編：いきなり歌いださないでください！

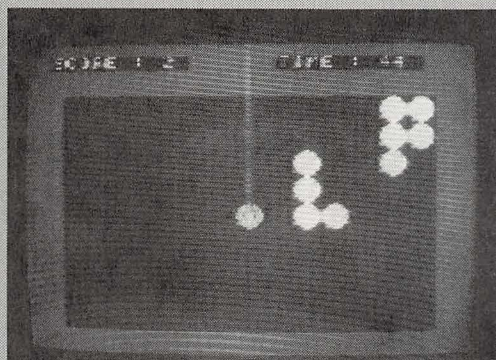
Dr.D：そのくらいは自分で調べろ。

編：それにしても，このゲーム独想性があっていいですね。

Dr.D：そうだな。BASICマガジンは，こういった独想性のあるゲームを必要としているんだぞ。

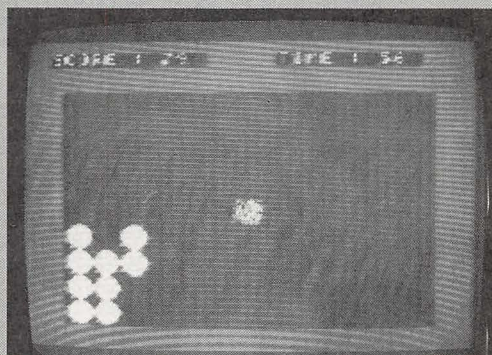
影：そうだじょーん!!

一同：バピョーン！



▲《写真1》せまり来る細胞へビームを発射してやっつけろ!!

▼《写真2》しまった！細胞にさわるとゲーム・オーバー



★ある日の会話，編：今日も雨ですねー。影：いやだなあー。編：どうしてですか？影：1度でいいから屋根のある家に寝てみたい。(宮城県石巻市・造13才)……【影：ちがう!!家にはちゃんと屋根はある!!雨もりがひどいだけだ。】

《リスト1》プラナリアのキャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 print "[illegible]":mag 2:view
100 let A$="000000000003070f0f":for I=0 to 28 step 4:stchr A$
to I:next:gosub 300:let A$=U$
110 for I=1 to 29 step 4:stchr A$ to I:next:gosub 300:let A$
=U$
120 for I=3 to 31 step 4:stchr A$ to I:next:gosub 300
130 for I=2 to 30 step 4:stchr U$ to I:next
150 data 030303030307 0f0f,0,9,19,26,c0c0c0c0e0f0f0,2,8,17,
27,0010387c3f1f0f0f,4,13,23,30
170 data 0003030303030303,32,41,35,42,00c0c0c0c0c0c0c0,34,40
,33,43,0000081c3e1f0f07,36,45,39,46,00000000000080c0,38,44,3
7,47
180 for I=0 to 6:read A$:for J=0 to 3:read A:stchr A$ to A:g
osub 300:let A$=U$:next:next
220 scod 2,&FC:scol 1,4:scol 0,6
230 loc 0 to 120,96:loc 2 to 120,96
240 for I=4 to 6:stchr rpt$(16,"c")to &80,I:for J=0 to 3:stc
hr rpt$(8,"70")to &FC+J,I:next:next
290 chain
300 let U$="":for K=0 to 7:let U=0
310 for L=0 to 7:let U=U+(val("&"+mid$(A$,L*2+1,2))and 2^K)/
2^K*2^(7-L):next
320 let U$=U$+right$(hex$(U),2):next:return
```

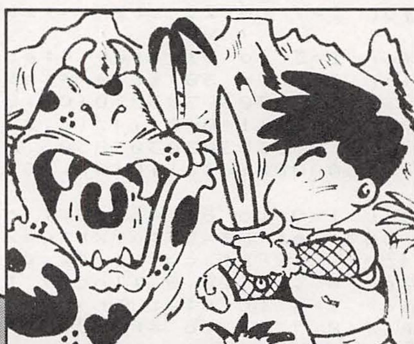
《リスト2》プラナリアのメイン・プログラム・リスト

```
1 goto 100
2 for I=10 to 0 step-1:if W(I)=0 then for J=0 to 10:next:got
o 13
3 if I<10 then if W(I+1)=1 then goto 5
4 print cursor(X(I),Y(I))" ↓←← "
5 if I=0 then goto 7 else if W(I-1)=0 then goto 7
6 let X(I)=X(I-1):let Y(I)=Y(I-1):goto 13
7 let C=0:let A=rnd(1)*4-2:let B=0:if rnd(1)then let B=A:let
 A=0
8 if vpeek(&3800+(Y(I)+B)*32+X(I)+A)<33 then goto 11
9 let D=A:let A=-B:let B=D:let C=C+1:if C=4 then let Y(I)=rn
d(8)*2+4:let C=0
10 goto 8
11 let X(I)=X(I)+A:let Y(I)=Y(I)+B:print cursor(X(I),Y(I))"[illegible]
[illegible]↓←←[illegible]"
12 let F=F+W(I):if X(I)=15 and Y(I)=12 then goto 50
13 next
15 if inp(&35)then let Z=X:let X=(X+Y)*5/7:let Y=(Y-Z)*5/7:l
et W=(W+1)mod 8:scod 0,W*4
17 if inp(&34)then gosub 30
18 if T<>time then let T=time:let TT=TT-1
19 print cursor(24,1)TT
20 print cursor(9,1)S
28 if F=0 then let M=M+1:let S=S+TT:goto 130 else let F=0
29 goto 2
30 scod 1,(8+W mod 4)*4:for I=2 to G
31 if vpeek(&398F+Y*I/8*32+X*I/8)<>&FC then goto 35
32 for J=0 to 10:if X(J)=15+X*I/8 and Y(J)=12+Y*I/8 and W(J)
then else goto 34
33 print cursor(X(J),Y(J))" ↓←← ":let W(J)=0:let I=G:let S
=S+1:goto 35
34 next
35 loc 1 to 120+X*I,96+Y*I+(I=G)*300:next:return
50 scol 2,7:scod 0,48:out 32,&E7:out 32,&F0:for I=0 to 64
51 let A$="":for J=0 to 3:let A$=A$+hex$(rnd(32767)and rnd(3
2767)):next:stchr A$ to 48+(I mod 4)
52 out 32,&C0:out 32,I:next:out 32,&FF
53 if peek(&702B)=26 then goto 110 else goto 53
100 dim W(10),X(10),Y(10)
110 cls &80:view 3,4,28,21:cls:view:let M=0:let S=0:
120 scol 2,10:print cursor(2,1)"SCORE :" 0
130 scod 0,0:let X=0:let Y=-7:let W=0
150 for I=0 to 10:let W(I)=1:let X(I)=I*2+3:let Y(I)=14:prin
t cursor(X(I),Y(I))"[illegible]↓←←[illegible]":next
160 let G=15-(M mod 10):let TT=60-(M mod 60)/10:print cursor
(18,1)"TIME :" 60
199 goto 2
```

★影くん，ハワイへ行きたくないかい？行きたいだろう。だったら自分で金だして行きな。そんときは呼んでくれよな。(愛媛県大州市・**ターボのひろ14才**)……【**影**：うーん行ってみたいなー。**つぐ美**：常磐ハワイですか？】

M5(BASIC-G)用

リビアス
RIBIAS



藤岡　英樹

はじめに

前に送った作品のときにこの作品の予告をしてしまったので，その責任を果たすべく勉強そっちのけで作りました。とにかく今までのM5にはなかったマップの広さとナゾをふくんでいる作品「リビアス」をお楽しみください。

プログラムのしくみ

くわしく説明したいのですが，それは同時にナゾをほとんどバラすことになるので書くわけにはいきません。

入力上の注意

リスト2の30行は「EN$＝″……″」とダブルコーテーションを一つ多く打ってください。さもないと「Err 12」がでます。

ストーリー

今の世界とはまったくちがった世界でのお話。ここリーサー王国では隣国のトウルースとの争いに終止符を打つべく大将軍サクムーンと4人の剣将とよばれる部下たちを中心にして討伐軍を編成していた。

この国の第2王子リビアスは政権を兄にゆずり，流浪の旅にでていたが自国の危機を聞き，ひそかに敵国のトウルースに忍びこんだ。そこで味方であるサクムーンがトウルース王と結託（けったく）し，自国を滅ぼそうとしていることを知った。トウルースの使者としてトウルース王の手紙を持ち帰ったリビアスは，すでに国中がサクムーンの部下におさえられ，兄が病で亡くなり全国民が城の中に避難していることを知った。彼は自分で持ってきた手紙を見た。

「20時間以内に降服しろ。さもなくば皆殺しにする」

国中の兵のすべてがサクムーンの部下になり，残る手段はどこかに雲隠れしているサクムーンを捜して倒すしかない。リビアスが行こうとしたとき，1人の兵が半死半生で飛び込んできた。「しょ，将軍は……橋はもはや……宝石のみでは渡れぬ…」それだけ言ったあとは事切れていた。この世界では宝石は願いをかなえる神聖なものであり，四つそろえると不可能を可能にするといわれているものである。

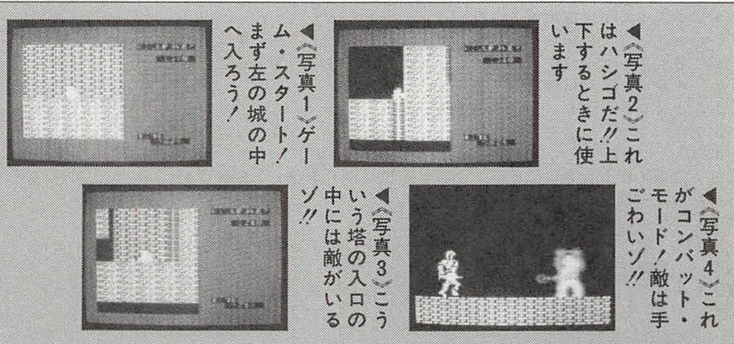
一方，サクムーンは四つの宝石を一つずつ剣将に渡して，じっとどこかで20時間後を待っていた。リビアスは20時間以内に四つの宝石を集め，サクムーンを倒すため，城からでていったのだった。

進めかた & etc.

アクションAVGに近いゲームです。スタートすると城の前からはじまります。左には城の入口があり，そこに入ると「WILLPOWER…精神力」が回復します。

敵は，各所にあるタワーの中にいて，入ると戦闘モードになります。ここは，一本勝負ですから攻略法を見つけてください。

おっと，言いわすれましたが外世界ではカーソル・キーで上下左右，スペース・キーでタワーや城の中に入りま



◀《写真1》ゲーム・スタート！まず左の城の中へ入ろう！

◀《写真2》これはハシゴだ!!上下するときに使います

◀《写真3》こういう塔の入口の中には敵がいるゾ!!

◀《写真4》これがコンバット・モード！敵は手ごわいゾ!!

《リスト1》RIBIASのマシン語プログラム・リスト

```
100 print "[illegible]":stchr:for I=&21 to &26:read A$:stchr A$ t
o I,1:next:for I=&28 to &2F:read A$:stchr A$ to I,0:next
105 for I=&10 to &1F:read A$:stchr A$ to I:next
110 for I=&60 to &FC:read A$:stchr A$ to I:stchr A$ to I,1:n
ext
120 print "■":cls:ginit:gmode:box 7,7,248,184:fcol &03:paint
 1,1:bcol &11
130 for I=1 to 75:read A,B,C,D:bar A,B,C,D:next
140 fcol &04:for I=1 to 17:read A,B,C,D:bar A,B,C,D:next
150 fcol &02:for I=1 to 22:read A,B,C,D:bar A,B,C,D:next
160 fcol &06:bar 98,56,127,62:gmove 59,55:fcol &05:for I=1 t
o 16:read A,B:draw A,B:next:paint 80,47:print "[illegible]":chain
170 data ffddb7eeeefd93ff,ffddb7eeeefd93ff,efefef00efefe00,
81ff81ff8181ff81
180 data 00ff00ff0000ff00,3c4e8f8f978f8fff,ffffffffffffffff,
ffffffffffffffff
190 data ffffffffffffffff,ffffffffffffffff,8000000000000000,
0000000000000000
200 data 0000000000000000,0000000000000000,030602040c0b070b,
1f2f2d3f14274e0e
210 data 80c0e0e060a0c0a4,f6f67ede46c4e0e0,030707060602 1d3d,
```

★母と子の会話。母：トイレに行きたい。子：じゃあ行ってくれば。母：忙しいからかわりに行ってきてよ。子：えっ？（実話）（神奈川県川崎市・ちょんちん14才）……【影：なんと仲むつまじい親子の情愛なんだろう！】

す。左足とドアが重なったときにスペース・キーを押してください。戦闘シーンではカーソル・キーで左右，←で ジャンプ，→で足げり，スペース・キーで剣をだします。また剣将に勝つと宝石が手に入り，四つ集めないとゲームを終わらせることはできません（外世界モードで画面右に表示。ルビー→トパーズ→サファイア→ダイアモンドの順）。

なお，タワーからでると，その入口は閉鎖され，2度と入れません。

とにかくマップが広いので，マッピングをしないと解けません。また，「ロマンシア」みたいなインケン？なナゾもあるのでかなりやり込まないと解けないでしょう。ナゾには必ず何らかのヒントがあるので，あやしいと思った

```
7b0fe7e7e0677473
220 data c0e020c0c080a0d8,d8b80870f0e020e0,030707060602f3f,
6fefef6037170407
230 data c0e020c0c080e078,b4cfff23e0c040e0,0f1f1c1b170b1f7b,
fb776772 3d1c0c00
240 data 0080800030fcbebf,235760dc3efcfeff
250 data 070f0f0705060f0e,0e1c1c2870703818,f0f0f0e0f0f87c1c,
1838586070783800
260 data 0f0f0f0707070707,070f1e1c68f07038,f0f0f0a0a0b07878,
7c3c1c1c001c3c3e
270 data 0000000000000000,0000000000000000,5f0f011f1f1c0c04,
0000000000000000
280 data 0000000000006040,80ffff8080000000,0000000000000000,
00f8ff0000000000
290 data 00183c3a7b7d603d,3d3d1d1b0e0c0000,0000000000008080,
8080000000000000
300 data 98ecf4f8fc1f0f07,0300000000000000,000000000c0c080,
0000000000000000
310 data 0303040303030101,0205060d1a3f3b39,c0e060a0b0b8b0f0,
b85cbe5fbffff7f7
320 data 0303040303030103,070f1e3d3a756bdf,c0e060a0b0b8b0f0,
f0f8f878f0f0e0c0
330 data 0000000000000030,7f7f37000000113f,707c8c7476773778,
d4ac54bcec1cfcf0
340 data 3919393901020707,070707070307 0f0f,f613f7f7f0f07078,
f8383c1c1c0c1e1e
350 data dffc071f1f3e3c78,707070703070f0f0,2020e0e0f0f0f878,
7c3c3f1f07070606
360 data 3f3c000103030707,0707070703070f0f,8c7c88f8ecdcbcbc,
1c1e0e0e070f8f8e
370 data 0304f70403000000,0000000000000000,0000ff0000000000,
0000000000000000
380 data 20202000 70a8a820,1010101010101010,0000000000000000,
0000000000000000
390 data 7878787 1e3e3e7e5,e5e7e37c7b351a15,7c7c3c1c9cdeee6e,
6fefdf3fee5eac58
400 data 0000000103030505,0703010307 0f1f1f,00000080c0c0e0e2,
e4ecf8f0f0f0d8a8
410 data 0fffffff70070707,05060361e2fffe7f,80f0f1fc3e9fcfef,
fff6ead6aa56aa56
420 data 0a0d0a011f1d3d3e,7c7c78383c7cfcfc,a858a808f0f8fc7e,
3e1f1f0f0f0f1f1f
430 data 3efcf372070f1f1f,3f3e3e3c3c387c7c,58b050a8f8fcfcfe,
7e3e1e1e1e0e1e1e
440 data 020202020203070f,0f07070707070f0f,aa56aa56fefffdf,
df9f9f8f8fc7cf8f
450 data 3068c7c768300000,0000000000000000,0c1ab1b11a0c0000,
0000000000000000
460 data 3068c4c468303030,3030306 8c4c46830,0000000000000000,
0000000000000000
470 data 0001010103020101,03070605034ffef9,00c0e020a060e0c0,
e01edfd3a740c0c0
480 data 0001010103020101,07fffef703020303,00c0e020a060e0c0,
f8dcdefeafe767e7
490 data 0000000038383030,333f3d1f06070703,00607090d030e0c0,
f0f87cbeeee66cce
500 data 7c070f0f07020d0d,1e1e1c1c1c1e3e3c,40e0e0e0e020e0f0,
f070383c1c1e3c3c
510 data 0203070707020707,0f1e1e1c1c0e0e0e,2ffef0f0f040d0b0,
78383c1c1e0e1c1c
520 data 04070f0f0f04070f,1e1e1c1c1c1c3e3c,20e0e0f0f0a02060,
f0f07038 1c1c3830
530 data 0000000000000000,0000ff0000000000,0000000000000000,
0008ff7f08000000
540 data 00004040c0c0c0c0,c0c0c0c040400000,0000000000000000,
0000000000000000
550 data 0000012f23232718,8f87475b587bf78f,00d08080899b1f2,
62423c7cfc3e9ec7
560 data f6f1f9d6d6daea6d,6f74770f1f1f3f3f,d8dedeeeeeeedcdc,
d838f8f8fcfcfcfc
570 data 77713937170a090b,070f3e7d7b231f3e,dfbfbe7efcf8e0d0,
b010f8f8f8fcfcfc
580 data e6f2f0d65b5b5a6d,3d15020347effef,fedededededeee2ede,
fefc08f8fcfcfefe
590 data 3e3e1e2424242422,1212161e3e7efefc,fefe7c2422121212,
09090b0f1f3f7f7f
600 data 3e13122224242448,4828283838 7cfcf8,fcf8484888888890,
9090287878 3c7cfc
610 data c782848870000000,0000000000000000,fe7e7a6222222232,
121216 0f1f3f3f3e
620 data 207070b0b89c4e67,330c030000000000,0000000000000000,
8048bc78747a4502
630 data 000404150e12f71f,0e15040404000000,00000000000000e0,
0020402018060100
635 data 7ec3a59999a5c37e
640 data 18,20,38,32,39,20,53,21,56,20,61,21,64,20,93,21,96,
20,149,21,152,20,205,21
650 data 208,20,245,21,8,46,28,47,27,48,28,54,29,53,47,54,80
,36,111,37,134,36,163,37
660 data 184,36,221,37,10,63,28,99,29,91,87,99,10,100,15,160
,16,116,85,119,16,120,31,123
670 data 72,120,85,123,16,144,23,160,24,144,59,151,10,115,15
,143,8,165,23,170,21,173,79,179,71,152,79,179
680 data 18,104,31,111,32,104,71,106,71,104,99,111,88,112,94
,121,90,64,95,87,90,88,109,99
690 data 102,100,109,111,106,112,109,125,18,128,68,139,69,12
8,87,132,88,126,95,139,96,126,103,151
700 data 104,126,109,165,26,156,68,167,62,144,68,167,69,144,
93,147,82,148,93,162,94,156,100,162
710 data 82,163,96,179,97,170,111,179,130,104,135,119,136,12
0,151,123,112,120,135,179,136,168,245,179
720 data 184,112,191,167,224,112,231,167,232,104,245,179,160
,111,167,112,154,142,172,143,194,127,217,128
730 data 197,142,221,143,85,54,245,55,154,104,159,130,154,10
8,156,127,138,128,156,130,138,131,143,163
740 data 194,112,210,119,200,104,210,111,211,104,229,106,216
,93,229,103,224,86,247,99,98,63,127,83
750 data 112,83,127,115,128,95,175,99,162,104,175,107,176,95
,191,107,186,88,191,95,186,69,197,88
760 data 198,75,208,88,205,69,245,79
770 data 35,39,45,52,51,72,63,79,36,80,79,90,34,109,69,115,3
4,122,69,127,8,176,15,183
780 data 72,136,79,143,88,28,95,35,96,117,103,125,136,109,14
8,119,136,72,175,94,144,29,151,35
790 data 159,132,167,141,155,144,171,167,192,28,215,35,199,1
29,215,141,199,144,215,167
800 data 8,63,9,164,16,100,17,115,16,128,17,143,24,165,25,16
6,60,144,61,155,69,152,70,172
810 data 86,116,87,127,88,91,89,103,96,63,97,87,110,88,111,1
69,128,63,129,94,128,104,129,119
820 data 136,128,137,167,152,104,153,127,192,112,193,167,198
,104,199,111,214,93,215,103,222,112,223,167
830 data 246,104,247,183,246,20,247,85,222,86,223,92,136,104
,151,105
840 data 65,49,77,49,89,38,111,38,121,47,128,47,135,38,164,3
8,170,44,177,44
850 data 183,38,222,38,237,53,84,53,84,53,59,55
```

《リスト2》RIBIASのメイン・プログラム・リスト

```
10 print "■■":console 0:color &20,&00:color &FC,&23:color &2
5,&70:on error gosub 1010
20 len 20:P=0::BG=0:W=1500:UX=56:UY=82
30 EN$="11112221132322133 4":T=10000:S=12:GT$=" $!#%""
40 print "■■":mag 2:scod 30,&28:scol 30,&0F:loc 30 to UX,UY:
print "■":P=0:gosub 800
50 U=1:view 2,3,17,20:X1=0:Y1=0:if(rcrt(7,9)=&20)*(rcrt(8,9)
=&20)then Y1=1:U=3:print "■":goto 120
60 if(rcrt(7,9)=&23)*(rcrt(8,9)=&23)then Y1=1:U=3:print "■":
goto 120
70 if(inkey(0)=54)*(rcrt(6,7)<>&21)*(rcrt(6,8)<>&21)then X1=
-1:U=4:print "■":goto 120
80 if(inkey(0)=55)*(rcrt(9,7)<>&21)*(rcrt(9,8)<>&21)then X1=
1:U=2:print "■":goto 120
90 if(inkey(0)=51)*(rcrt(7,8)=&24)*(rcrt(8,8)=&24)then Y1=-1
:U=1:print "■":goto 120
100 if(inkey(0)=46)*(rcrt(7,9)<>&21)*(rcrt(8,9)<>&21)then Y1
=1:U=3:print "■":goto 120
110 if play then goto 190 else goto 950
120 print "■■":scod 30,&28:scol 30,&0F:UX=UX+X1:UY=UY+Y1:loc
```

★この前ガソリン・スタンドで，マクドナルドの場所を聞き，そこへ行くとミスタードーナツだった。(愛知県愛知郡・**キングドラゴン12才**)……【**編**：某先生は，ウエンディーズのことをウエンズデーだと信じていましたよ。】

ところはためらわずに調べまくりましょう。

最後にゲーム・オーバーになるとすべてはじめからのように思われますが，あるものだけはコンティニューされます。ちなみにゲーム・オーバーになるのは戦いに負けるか，タイム・オーバーか，精神力がなくなったときです。

最後に

このゲーム，私としては１人でも多くの人に解いてもらいたいと思う次第です。できればAVGやRPGの得意な友人をさそって解いてほしいものです。編集部のみなさんや山下さん（…はムリか）たちも，解いてみてください。ちなみに，ストレートに行けば45分くらいで解けます。

```
30 to UX,UY
130 for I=0 to 15:on V goto 140,150,160,170
140 U=point(UX+I,UY)and &0F:A=0+I:B=0:print "■":goto 180
150 U=point(UX+15,UY+I)and &0F:A=15:B=0+I:print "■":goto 180
160 U=point(UX+I,UY+15)and &0F:A=I:B=15:print "■":goto 180
170 U=point(UX,UY+I)and &0F:A=0:B=0+I:print "■"
180 locate A,B:print mid$(GT$,U,1):print "■■":next:goto 240
190 if(inkey(0)=7)*(rcrt(8,8)=&26)then goto 260
200 T=T-1:W=W-1:view:locate 23,5:print W:locate 22,19:print
T:view 2,3,17,18
210 if W<=0 then goto 730
220 if(T<=0)*(UY<23)then print "■■":fcol &02:bar 54,20,55,21
:print "■":T=T+100
230 if(T<=0)*(UY>=23)then goto 730 else goto 50
240 S=coinc(30,12,29):print "■■":if S<>-1 then print "■■":C=
sprite(S,1)-UX:D=sprite(S,0)-UY:print "■■":locate C,D:print
"&"
250 goto 110
260 if S=12 then W=1500+(10000-T)else goto 290
270 play "s4o6co5ba2agf2fefga2b2","s1o6co5ba2agf2fefga2b2"
280 if play then goto 280 else goto 200
290 X=32:Y=80:XX=200:YY=80:view:cls:erase:for I=18 to 22:for
 J=0 to 30:locate J,I:print "#":next J:next I
300 scod 2,&14:scol 2,&0F:scod 3,&60:scol 3,&0F:scod 1,&70:s
col 1,&07:joint 3 to 2,3:mag 3
310 M$=mid$(EN$,S-11,1):M=val(M$):on M goto 320,330,340,350
320 scod 4,&78:scol 4,&0F:scod 5,&84:scol 5,&0F:scod 6,&90:s
col 6,&04:scod 7,&94:scol 7,&04:goto 370
330 scod 4,&98:scol 4,&0F:scod 5,&A4:scol 5,&0F:scod 6,&B0:s
col 6,&0E:scod 7,&B4:scol 7,&0E:goto 370
340 scod 4,&B8:scol 4,&0F:scod 5,&C4:scol 5,&0F:scod 6,&D0:s
col 6,&07:scod 7,&D4:scol 7,&07:goto 370
350 scod 4,&DC:scol 4,&0F:scod 5,&E8:scol 5,&0F:scod 6,&F4:s
col 6,&04:scod 7,&F8:scol 7,&0F
360 scod 8,&D8:scol 8,&0F:joint 8 to 4,5
370 joint 5 to 4,3:move 2 on X,Y:move 4 on XX,YY:E=-8:ET=1:P
X=0:PY=0:R=6
380 if play then goto 390 else goto 1020
390 loc 1 to X,Y+7-E:scod 1,&6C:scol 1,&07:scod 2,&14:scod 3
,&60:X=X+((inkey(0)=54)-(inkey(0)=55)+(X>220)-(X<4))*3
400 move 2 on X,Y:if(inkey(0)=51)*(E=-8)then E=9 else if E>-
8 then E=E-1:Y=Y-E else E=-8
410 if inkey(0)=7 then scod 1,&6C:scod 2,&18:scod 3,&64:move
 1 on X+32,Y
420 if inkey(0)=46 then scod 1,&74:scol 1,&0F:scod 2,&1C:sco
d 3,&68:move 1 on X+32,Y+32
430 if coinc(1,4,8)<>-1 then goto 690
440 on M goto 450,500,550,610
450 if status(4)=1 then goto 670 else if inkey(0)=7 then ET=
3
460 on ET goto 470,480,490
470 PX=0:PY=32:R=6:scod 4,&78:scod 5,&84:XX=XX+50:ET=2:erase
 7:goto 670
480 PX=-24:PY=32:R=6:XX=XX-50:ET=1:scod 4,&7C:scod 5,&88:got
o 670
490 PX=-13:PY=5:R=7:ET=1:scod 4,&80:scod 5,&8C:erase 6:goto
670
500 if status(4)=1 then goto 670 else if inkey(0)=7 then ET=
3
510 on ET goto 530,540,520
520 PX=0:PY=0:R=7:XX=XX+50:ET=2:scod 4,&A0:scod 5,&AC:erase
6:goto 670
530 PX=0:PY=-4:R=6:XX=XX+50:ET=2:scod 4,&98:scod 5,&A4:erase
 7:goto 670
540 PX=-24:PY=32:R=6:XX=XX-50:ET=1:scod 4,&9C:scod 5,&A8:era
se 7:goto 670
550 if inkey(0)=7 then ET=1 else if(XX-X>38)*(ET<>3)then ET=
3 else ET=2
560 if status(4)=1 then goto 670
570 on ET goto 580,590,600
580 PX=0:PY=0:R=7:XX=XX+10:scod 4,&C0:scod 5,&CC:erase 6:got
o 670
590 PX=0:PY=0:R=6::scod 4,&B8:scod 5,&C4:erase 7:if rnd(1)=0
 then XX=XX-10:goto 670 else XX=XX+10:goto 670
600 PX=-30:PY=0:R=6:scod 4,&BC:scod 5,&C8:erase 7:goto 670
```

```
610 if inkey(0)=51 then ET=2 else if(XX-X>38)*(ET<>3)then ET
=3 else ET=1
620 if status(4)=1 then goto 670
630 move 8 on XX,YY-32:on ET goto 640,650,660
640 PX=0:PY=0:R=6::scod 4,&DC:scod 5,&E8:erase 7:if rnd(1)=0
 then XX=XX-10:goto 670 else XX=XX+10:goto 670
650 PX=-32:PY=0:R=7:scod 4,&E4:scod 5,&F0:erase 6:goto 670
660 PX=-32:PY=0:R=6:scod 4,&E0:scod 5,&EC:erase 7
670 if XX<40 then XX=40 else if XX>225 then XX=225
680 move R on sprite(4,1)+PX,sprite(4,0)+PY:move 4 to XX,YY,
2:if coinc(6,2,3)<>-1 then goto 730 else goto 380
690 if coinc(1,4,8)=4 then goto 700 else play,,"o6s1c32":got
o 390
700 for I=1 to 100:move 4 on XX,YY:sg 3,4,15:sleep 1,1:erase
 4,5,6,7,8:sg 3,5,15:next:sg 3,,0:BG=8
710 play "t200s1o6bab8abb8ab8ao7dt144o4","s0o5bab8abb8ab8ao6
bo4"
720 if M=4 then goto 760 else if M=3 then P=P+1:erase:print
"■■":goto 830 else erase:print "■■":goto 830
730 for I=1 to 100:move 2 on X,Y:sg 3,4,15:sleep 1,1:erase 2
,3:sg 3,6,15:next:sg 3,,0
740 view:print "■■":erase:locate 10,11:print "GAME OVER":loc
ate 5,16:print "HIT RETURN KEY"
750 if inkey(0)=8 then run else goto 750
760 cls:locate 11,7:print "HAPPY END"
770 play "t90s0o6l10c4co5bab4g4a4agab4g4","s4o6l10c5!c5!c6!c
o5bab5!b5!b6!g5!g5!g6!a5!a5!a6!agab5!b5!b6!g5!g5!g6!"
780 play "o6l10c4co5bab4g4a4b4o6c4c4r","o6c5!c5!c6!co5bab5!b
5!b6!g5!g5!g6!a5!a5!a6!b5!b5!b6!o6c5!c5!c6c4r"
790 if play then goto 790 else goto 770
800 view:print "■■":mag 2:view:for I=12 to 29:scod I,&2C:sco
l I,&0F:read A,B:loc I to A,B:next
810 data 56,90,42,115,58,115,42,127,58,127,99,125,75,143,11,
183,143,119,163,141,163,167,154,94
820 data 207,141,207,167,203,35,148,35,91,35,39,52
830 view:print "■":for I=0 to 30:for J=0 to 22:locate I,J:pr
int "■":next J:next I:print "■"
840 mag 2:view 2,3,17,20:scod 0,&10:scol 0,&04:loc 0 to 56,5
6:for J=0 to 15:for I=0 to 15
850 print "■■":view:U=point(UX+I,UY+J)and &0F:print "■":loca
te I,J
860 print mid$(GT$,U,1):next I:next J
870 view:locate 20,3:print "WILLPOWER":locate 20,18:print "T
IME"
880 if S<>12 then print "■■":erase S:print "■"
890 print "■":fcol &02:on P+1 goto 900,910,920,930,940
900 print "■":goto 50
910 bar 206,20,207,21:print "■":locate 20,9:print "RUBY":got
o 50
920 bar 150,20,151,21:print "■":locate 20,11:print "TOPAZE":
goto 50
930 bar 94,20,95,21:print "■":locate 20,13:print "SAFAIA":go
to 50
940 bar 62,20,63,21:print "■":locate 20,15:print "DIAMOND":g
oto 50
950 BG=BG+1:if BG=9 then BG=1
960 on BG goto 970,970,980,980,990,1000,990,1000
970 play "o4s1l16araf+g+aag+f+f+rf+","o3v10l16araf+g+aag+f+f
+rf+":goto 200
980 play "o5s1l16araf+g+aag+f+f+rf+","o4s0l16araf+g+aag+f+f+
rf+":goto 200
990 play "ag+f+ag+f+ag+f+ag+f+a2f+g+a","ag+f+ag+f+ag+f+ag+f+
a2f+g+a":goto 200
1000 play "ba+g+ba+g+ba+g+ba+g+b2g+a+b","ba+g+ba+g+ba+g+ba+g
+b2g+a+b":goto 200
1010 print "■■":print err errl
1020 on M goto 1030,1040,1050,1060
1030 play "o5s0l8geo6co5bl16agferere","o3s0l8geo4co3bl16ag
ferere":goto 390
1040 play "s1o3l16c4c4c4ccccd+8d+8d+8d+d+d+d8d4","l16r8o3c-4
c-4c-4ccd+8d+8d+8d+d+d+d8D4":goto 390
1050 play "s1o5l16bbbbo6cccco5aaaababo6c","s4l8o5aabbggl16ag
ab":goto 390
1060 play "l4o6s0co5ga+g","l4o4s4co3ga+g":goto 390
```

★この前，沙羅曼蛇のカンペンと下敷を学校へ持っていったら，「お前小学生か？」と言われてしまった。（茨城県東茨城郡・国井　敬15才）……【影：ワンダーモモのポスターを部屋にはっている私はどうなるんだ♡】

MSX/MSX2用

Heart Land（ハートランド）

伴　亮一



◉STORY

平和なHeart Landに，ある日エイリアンがやってきて，このゲームの主人公の〝ハートマン〟がとらわれ，わけのわからんところに閉じ込められた。

◉PLAY

というわけで，スペース・キーかジョイスティック1のトリガ1でスタートさせます。カーソル・キーかジョイスティックでハートマン（水色）を動かし，そこらに落ちているイエローハートを押し，二つ合わせてレッドハートを出現させ，それをエイリアンにふませてやっつける。ただし，自分がふんでしまうとNG。イエローハートは押した先にイエローハート以外のものがあると押せないので注意！エイリアンはときどき目変化ならぬ色変化して自分にせまってくる。もちろん，こいつらにつかまってもNG。ある程度やっつけるとカギがでるので，それを取り，それから現れるドアから脱出せよ！

◉EXTEND

5万点，15万点，30万点，45万点…でそれぞれ1人増えるほか，ときたま現れるホワイトハートを取ると1人増える。

◉P. S.

このゲームはちとのろいですが，ゲーム自体は十分楽しめると思います。書き忘れてたけど，エイリアンは2種類（ブルーとグリーン）で，グリーンのやつはフェイントをかけてくるので注意！

それから，このプログラムはフローチャートなしで作ったため，少々変なところがあるかもしれません（？）。

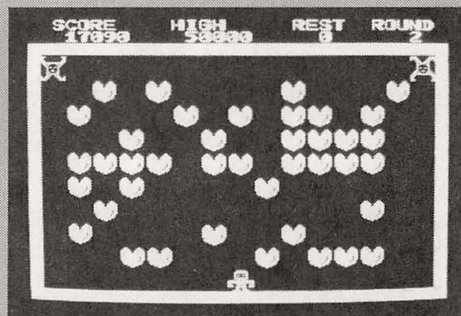
ちなみに自分のハイスコアは26面で，538,720点です。

《第1表》変数表

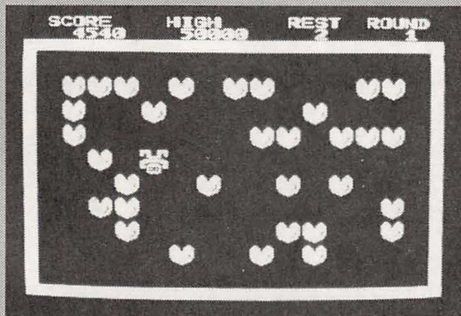
変数	内容
SC!, HI!, EX!	スコア関係
MN	自分の残り数
RO	ラウンド数
EN	やっつけたエイリアンの数
TE	その面でやっつけなければならないエイリアンの数
MX, MY, MU	自分の座標と向き
X1, X2, Y1, Y2, P1, P2	エイリアンの座標とポーズ
M1$, M2$, BG	BGM関係
YH$	イエローハート
RH$	レッドハート
CH$(0～1)	スペースとホワイトハート
KE$	カギ
DR$	ドア



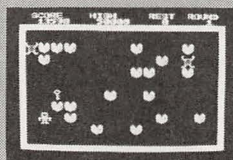
▶《写真1》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート！



▲《写真2》写真中央下にいるのが自分だ！ハートを取ろう!!



▼《写真3》うわーっ！やられてしまったぜ!!敵の動きに気をつけろ!!


◀《写真4》やった!!ここにカギがあったゾ!!いそいで取ろう!!

★みんなーっ！私の名前は鹿山だ!!けっして鹿のフンではない!!（福岡市・鹿山忠雄15才）……【編：奈良の春日野に住んでなくてよかったですね。影：鹿山くんは，きっと黒豆のような人じゃないかな。つぐ美：悪いわよ！】

Heart Landのプログラム・リスト

```
1 '●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○
2 'o Heart Land for MSX/2 ●
3 '● Programmed by R.BAN  o
4 'o 1987 RBO SOFT        ●
5 '●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○
6 GOTO 92
7 '●○●○● MOVE HEARTMAN ●○●○●
8 S=STICK(0)+STICK(1):IF S MOD 2=0 THEN 17
9 DX=((S=7)-(S=3))*2:DY=((S=1)-(S=5))*2:MU=S¥2
10 MX=MX-DX*(MX+DX>0 AND MX+DX<30):MY=MY-DY*(MY+DY>2 AND MY+DY<22)
11 IF FNP(MX,MY)<>96 THEN 16 ELSE P=FNP(MX+DX,MY+DY)
12 IF (P<>32)*(P<>96)+(MX+DX=X1)*(MY+DY=Y1)+(MX+DX=X2)*(MY+DY=Y2)+(MY=3)*(DX=0)
THEN MX=MX-DX:MY=MY-DY:GOTO 16
13 LOCATE MX,MY:PRINT CH$(0):LOCATE MX+DX,MY+DY:IF P=32 THEN 15
14 PRINT RH$:PLAY "t180v15L16o4edcd":SC!=SC!+50:GOSUB 47:GOTO 16
15 PRINT YH$:SC!=SC!+1:GOSUB 47
16 PUT SPRITE 2,(MX*8,MY*8),7,MU:IF (MX=X1)*(MY=Y1)+(MX=X2)*(MY=Y2) THEN 40
17 P=FNP(MX,MY):ON INSTR("`h♠ ",CHR$(P)) GOTO 21,40,37,21
18 LOCATE MX,MY:PRINT CH$(0):IF P=112 THEN GOSUB 48:GOTO 21
19 PLAY "t180v15L16o5ca":SC!=SC!+150:GOSUB 47:LOCATE 15,21:PRINT DR$
20 '●○●○● MOVE ENEMY-1 ●○●○●
21 XX=ABS(MX-X1):YY=ABS(MY-Y1):DX=SGN(MX-X1)*2:DY=SGN(MY-Y1)*2:IF XX<YY THEN 23
22 X1=X1-DX*(FNP(X1+DX,Y1)<>96 OR FNR OR (FNP(X1,Y1)=96 AND P1=1)):GOTO 24
23 Y1=Y1-DY*(FNP(X1,Y1+DY)<>96 OR FNR OR (FNP(X1,Y1)=96 AND P1=1))
24 P1=1-P1:PUT SPRITE 0,(X1*8,Y1*8),5-(FNP(X1,Y1)=96)*8,P1+5
25 IF (MX=X1)*(MY=Y1) THEN 40
26 IF FNP(X1,Y1)=104 THEN LOCATE X1,Y1:GOSUB 53:GOSUB 55
27 '●○●○● MOVE ENEMY-2 ●○●○●
28 DX=SGN(MX-X2+RND(1)-.5)*2:DY=SGN(MY-Y2+RND(1)-.5)*2
29 DX=DX*(1+(X2+DX<1 OR X2+DX>29)*2):DY=DY*(1+(Y2+DY<3 OR Y2+DY>21)*2)
30 IF (((FNP(X2+DX,Y2)=96)+(FNP(X2,Y2+DY)=96))*NOT(FNR))*((FNP(X2,Y2)<>96)+(P2=0
)) THEN 32
31 R=(RND(1)<.5):X2=X2-DX*R:Y2=Y2-DY*(NOT(R))
32 P2=1-P2:PUT SPRITE 1,(X2*8,Y2*8),3-(FNP(X2,Y2)=96)*10,P2+5
33 IF (MX=X2)*(MY=Y2) THEN 40
34 IF FNP(X2,Y2)=104 THEN LOCATE X2,Y2:GOSUB 53:GOSUB 56
35 GOTO 8
36 '●○●○● ROUND CLEAR ●○●○●
37 INTERVAL OFF:PLAY "t150v15L8o4fedc.r16c16r16c16r16c16r16fedc4","t150s0m6000L8
o3fcfcfcfcfc":GOSUB 52
38 SC!=SC!+200:GOSUB 47:RO=RO+1:GOTO 64
39 '●○●○● DEAD ●○●○●
40 FOR I=0 TO 500:NEXT:INTERVAL OFF:GOSUB 57
41 PUT SPRITE 2,(MX*8,MY*8),7,4:PLAY "t150v15L16o5efgfefgfedcdedc":GOSUB 52
42 IF MN THEN MN=MN-1:GOTO 67
43 '●○●○● GAME OVER ●○●○●
44 GOSUB 57:GOSUB 58:LOCATE 11,13:PRINT "GAME  OVER"
45 PLAY "t150v15L4o4fcfcagf8r8f","t150s0m6000L4o3fcfcfcff":GOSUB 52:GOTO 72
46 '●○●○● SUBROUTINES ●○●○●
47 IF SC!<EX! THEN 49 ELSE EX!=EX!+10000-(EX!>5000)*5000
48 PLAY "t150v15L16o5cdedcdefg4":MN=MN+1:GOSUB 50
49 HI!=HI!+(HI!<SC!)*(HI!-SC!):LOCATE 1,1:PRINT USING "######0  ######0";SC!,HI!
:RETURN
50 LOCATE 21,1:PRINT USING "##";MN:RETURN
51 LOCATE 27,1:PRINT USING "###";RO:RETURN
52 IF PLAY(0) THEN 52 ELSE RETURN
53 PLAY "t150v15L16o4fedc+":EN=EN+1:IF EN=TE THEN PRINT KE$ ELSE PRINT CH$(-(RND
(1)*50<1))
54 SC!=SC!+100:GOSUB 47:RETURN
55 X1= 1:Y1=3:PUT SPRITE 0,(  8,24),5,P1+5:RETURN
56 X2=29:Y2=3:PUT SPRITE 1,(232,24),3,P2+5:RETURN
57 FOR I=0 TO 2:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT:RETURN
58 FOR I=3 TO 22:LOCATE 1,I:PRINT SPC(30):NEXT:RETURN
59 SOUND 9,0:SOUND 10,0
60 SOUND 2,VAL("&h"+MID$(M1$,BG,2)):SOUND 3,VAL(MID$(M1$,BG+2,1))
61 SOUND 4,VAL("&h"+MID$(M2$,BG,2)):SOUND 5,VAL(MID$(M2$,BG+2,1))
62 SOUND 9,15:SOUND 10,13:BG=(BG+3) MOD 96:RETURN
63 '●○●○● SCREEN ●○●○●
64 GOSUB 57:GOSUB 58:FOR I=1 TO 40
65 X=INT(RND(1)*13)*2+3:Y=INT(RND(1)*8)*2+5:IF FNP(X,Y)=96 THEN 65
66 LOCATE X,Y:PRINT YH$:NEXT:EN=0:TE=6-((RO>3)+(RO>7))*2
67 MX=15:MY=21:P1=0:P2=1:BG=1:GOSUB 55:GOSUB 56
68 PUT SPRITE 2,(120,168),7,2:GOSUB 50:GOSUB 51
69 PLAY "t150v15L8o4cdefgcfde4d4c4","t150s0m6000L8o3ccfcccfcccfcc4":GOSUB 52
70 INTERVAL ON:GOTO 8
71 '●○●○● TITLE / FIRST SCREEN●○●○●
72 CLS:PRINT "   SCORE"SPC(4)"HIGH"SPC(11)"ROUND":GOSUB 49:GOSUB 51:LOCATE 0,3
73 FOR I=0 TO 1:PRINT "ωω ωω":NEXT
74 PRINT "ωω ωω  ωωω   ωωω  ωωωω    ωω"
75 PRINT "ωωωωω ωω ωω     ωω ωω ωω ωωωω"
76 PRINT "ωω ωω ωωωωω ωωωωω ωω       ωω"
77 PRINT "ωω ωω ωω      ωω ωω ωω      ωω"
78 PRINT "ωω ωω  ωωω   ωωωω ωω      ωωω":PRINT:PRINT
79 FOR I=0 TO 1:PRINT SPC(9)"ωω"SPC(19)"ωω";:NEXT
80 PRINT SPC(9)"ωω       ωωω  ωωωω   ωωωω";
81 PRINT SPC(9)"ωω          ωω ωω ωω ωω ωω";
82 PRINT SPC(9)"ωω      ωωωωω ωω ωω ωω ωω";
83 PRINT SPC(9)"ωω      ωω ωω ωω ωω ωω ωω";
84 PRINT SPC(9)"ωωωωω  ωωωω ωω ωω  ωωωω"
85 PRINT SPC(9)"1987  RBO SOFT":PRINT:PRINT SPC(9)"PUSH SPACE KEY"
86 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN CLS ELSE 86
87 SC!=0:MN=2:EX!=5000:RO=1:PRINT "   SCORE"SPC(4)"HIGH"SPC(5)"REST  ROUND":GOSUB
 49
88 FOR I=0 TO 31:VPOKE FNV(I,2),144:VPOKE FNV(I,23),144:NEXT
89 FOR I=3 TO 22:VPOKE FNV(0,I),144:VPOKE FNV(31,I),144:NEXT
90 GOTO 64
91 '●○●○● INITIALIZE ●○●○●
92 CLEAR 100:SCREEN 1,2,0:COLOR 15,1,1:WIDTH 32:KEY OFF
93 DEFINT A-Z:R=RND(-TIME):DIM CH$(1)
94 DEFFNR=(RND(1)*15(1-(RO>3)-(RO>7)-(RO>11))
95 DEFFNV(X,Y)=BASE(5)+X+Y*32:DEFFNP(X,Y)=VPEEK(FNV(X,Y))
96 FOR I=384 TO 719:A=BASE(7)+I:VPOKE A,VPEEK(A) OR (VPEEK(A)¥2 AND 31) OR (VPEE
K(A)¥4 AND 15):NEXT
97 RESTORE 110:FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 3:READ A$
98 FOR K=0 TO 7:VPOKE BASE(9)+I*32+J*8+K,VAL("&h"+MID$(A$,K*2+1,2))
99 NEXT K,J,I
100 FOR I=0 TO 13:READ A$:A=VAL("&h"+A$)
101 READ B,A$:FOR J=0 TO B
102 FOR K=0 TO 7:VPOKE BASE(7)+A*8+J*64+K,VAL("&h"+MID$(A$,K*2+1,2))
103 NEXT K,J,I
104 FOR I=12 TO 18:READ A$:VPOKE BASE(6)+I,VAL("&h"+A$):NEXT
105 READ M1$,M2$:HI!=5000:Z$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
106 YH$="`b"+Z$+"ac":RH$="hj"+Z$+"ik":CH$(0)="  "+Z$+"  ":CH$(1)="pr"+Z$+"qs"
107 KE$="xz"+Z$+"y{":DR$="♠♣"+Z$+"♥◆"
108 ON INTERVAL=24 GOSUB 59:SOUND 7,56:GOTO 72
109 '●○●○● DATAS ●○●○●
110 DATA 070f0f0fefefc2ff,ff0702070606 1e1e,e0f0f0f0f7f743ff,ffe040e060607878
111 DATA 070f0f0f0f0f0207,070702071e1e1818,e0f080a080f043ff,ffe040e060607878
112 DATA 070f080a080f02ff,ffc7e2e706061e1e,e0f0105010f040ff,ffe347e760607878
113 DATA 070f0105010fc2ff,ff0702070606 1e1e,e0f0f0f0f0f040e0,e0e040e078781818
114 DATA fcfccccc0f023fff,f0c7efe80a080f02,3f3f3333f040fcff,0fe3f7175010f040
115 DATA e0c0c0e07f34180a,08090c0b0e9cf8f0,07030307fe2c1850,109030d070391f0f
116 DATA f0f89c0e0b0c080a,0819347fe0c0c0e0,0f1f3970d0301050,10982cfe07030307
117 DATA 60,2,00183c7e7e7f7f7f,61,2,7f7f3f3f1f070100,62,2,00183c7e7efefef6
118 DATA 63,2,f6f6ecdcf8e08000,78,0,0003070c0c070301,79,0,0101010101010100
119 DATA 7a,0,00c0e03030e0c080,7b,0,80e08080e0e08000,80,0,7f606f6f6f6f405b
120 DATA 81,0,5b406f6f6f6f607f,82,0,fe06f6f6f6f606fe,83,0,fe06f6f6f6f606fe
121 DATA 88,0,ffffffffffffffff,90,0,aa7ffa7bfa43fe55
122 DATA b1,91,f1,e1,81,91,df
123 DATA ac17d1531ac17d153140 17d153140 11d153140 11d1fe04011d1fe0e301d1fe0e30d60fe
0be01d1e304011d14015317d1
124 DATA a72573a725738 12fa2812fa23b2a723b2a72fd1812fd1812c513b2c513b2ac1fd1ac1fd
17d1ac1c51fd13b2812a72fa2
```

★僕がメガンテの呪文で影さんを倒すから，編さんに，つぐ美さん，あとはたのみます！（静岡県浜北市・なおうの拳13才）……【編：影さんにはメガンテの呪文より，大家さんをつれてくるほうが効果が高いのに。】

MSX/MSX2用

BALL BALL BALL
(ボール ボール ボール)

XOR



◆STORY

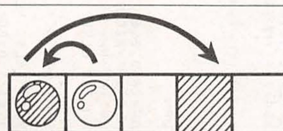
　ボール星人のバウン君は，春休みの宇宙旅行を楽しんでいた。しかし，その途中，宇宙海賊〝ブラックボウラー（B.B.）〟につかまってしまい，B.B.のおかしな８段迷宮に閉じ込められてしまった。バウン君は，春休みが終わる前にここを抜けだしたいと思った。しかし，迷宮内にはB.B.がうようよしている。
　はたして，バウン君は，この迷宮を抜けだすことができるだろうか…。

◆HOW TO PLAY

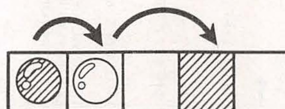
　画面左下にいるのが自分です。カーソル・キーで上下左右に動きます。自分が一度通ったところのタイルにはひびが入り，もう一度通ると穴があき通れなくなってしまいます。自分が，穴に落ちるとBALLの数が減り，なくなるとゲーム・オーバーです。敵にぶつかると**第１図**のように飛ばされます。これを利用しないとクリアできない面もけっこうあります。〝E〟を５個取り，黄色の出口へ行くと面クリアです。全部取ったとき，タイルがでてくるところがありますが，それは，あることをしたときに多少わかるようになっています。
　〝S〟を取ると，画面上の〝S〟の表示が２プラスされ，面クリアしても残っています。〝S〟を持っているときにスペース・キーを押すと，その間は，止まっていることができます（ふだんは動きっぱなし）。もちろん〝S〟の数は減ります。この機能は，飛ばしてもらいたいとき，敵を待つためなどに使います。

◆ENDING

　このゲームは，一応パズルゲームですが，ほとんど敵の動きにかかっているので，運命型パズルゲームといってもよいでしょう。
　けっこうイライラしますが，パソコンを壊したりしないよう気をつけましょう。あと，プログラムについてですが，マルチ・ステートメントだらけになって，見にくくなってしまいました（スミマセン）。BGM についてですが，この中のドラム(？)は，dチャンネルにノイズをかけて演奏しています。言い忘れましたが，入力方法は，**リスト１，２**を入力し，SAVEします。そして，**リスト１，２**をそれぞれLOAD，RUNすれば，タイトルがでてはじまります。
　エンディングも一応あるので，がんばってみてください。では！



自分から敵につっこむと反対の方向へ３マス分飛ばされる。



敵が自分につっこんでくると敵の進んだ方向へ２マス分飛ばされる。

《第１図》飛ばされかた

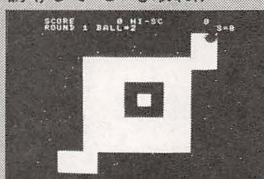
《第１表》変数表

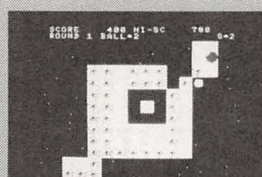
X，Y，H…	自分の座標，方向
MP$(n)…	マップデータ
HI!………	ハイスコア
SC!………	スコア
RO…………	ラウンド数
BA…………	自分の残り
E……………	〝E〟の数
ST…………	〝S〟の数
M(n_1, n_2)…	敵の座標，方向
MB…………	敵の数
BO!………	ボーナス
GX，GY…	ゴールの座標
A$(n), B$(n)….	B.G.M.
IS…………	スタート時の〝S〟の数



▲《写真１》BALL BALL BALL のタイトル画面

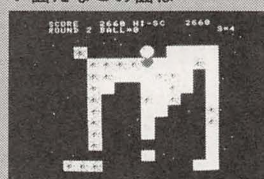
▼《写真２》ゲーム・スタート!!自分をうまく誘導して〝S〟を取れ!!





▲《写真３》しまった！落ちたゾ!!しかし，落ちかたがリアルだね

▼《写真４》これは２面だ!!なかなかむずかしい面だなこの面は



★ぼくの家の近くの自動販売機には，『お金はいつでももどります』と書いてあったのに，ジュースを買ったあとではもどらなかった!!（埼玉県北葛飾郡・ひみくん12才）……【編：当たり前ですよネー影さん。影：金返せ！】

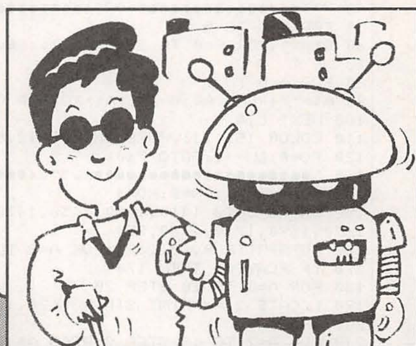
BALL BALL BALLのプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●●● BALL BALL by XOR ●●●●●●●●●●●
20 CLEAR 600:SCREEN 5,2,0:COLOR 15,0,0:COLOR:DEFINT A-Z:CLS:DIM MP$(11):R=RND(-T
IME)
30 OPEN"MEM:SPRITE.DAT"FORINPUTAS#1:FOR J=0 TO 4:FOR I=0 TO 31:INPUT#1,D$:A$=A$+
CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT:SPRITE$(J)=A$:A$="":NEXT:CLOSE:HI!=0
40 OPEN"MEM:BGM.DAT"FORINPUTAS#1:FOR I=0 TO 3:INPUT#1,A$(I),B$(I):NEXT:CLOSE
50 DEFUSR=&H90:OPEN"GRP:"AS#1
60 SET PAGE 0,0:COLOR=(15,7,1,5):COLOR=(14,7,3,6)
70 FOR X=16 TO 128 STEP 112:Y=0:YY=20:Y1=20
80 COPY (0,0)-(88,48),1 TO (X,Y),0:LINE(X,Y)-(X+88,Y+48),0,BF
90 Y=Y+YY:IF Y>=1 THEN YY=YY-2:GOTO 80
100 Y1=Y1*.7:YY=Y1:IF YY>0 THEN 80 ELSE COPY(0,0)-(88,48),1TO(X,Y),0:NEXT
110 COLOR 14:PRESET(71,64):PRINT#1,"PROGRAM BY XOR";:PRESET(51,80):PRINT#1,"STOR
Y BY O.MORINAGA";:PRESET(75,112):PRINT#1,"HIT SPACE KEY";:COLOR 15:C=3:W=1
120 COLOR=(14,7,C,6):C=C+W:IF C=0 OR C=7 THEN W=0-W
130 FOR I=0 TO 100:NEXT:IF STRIG(0)=0 THEN 120
140 RO=1:SC!=0:BA=2:CLS:ST=0:IS=0
150 RESTORE 160:FOR I=0 TO 15:READ R,G,B:COLOR=(I,R,G,B):NEXT:PLAY"T150V15","T15
0S0M2000":SOUND 7,170:SOUND 6,3
160 DATA 0,0,0,7,7,7,4,6,7,0,4,7,0,3,6,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,7,0
,6,6,0,5,5,0,7,0,0,7,7,0
170 BO!=0:GOSUB 520:GOSUB 550:SF=0:E=0:X=0:Y=11:H=0:PL=0:PUT SPRITE 0,(32+X*16,1
6+Y*16),1,0:COLOR 1:PRESET(224,9):PRINT#1,USING"S=#";ST;:COLOR 15:ON INTERVAL=38
9 GOSUB 380:INTERVAL ON:PLAYA$(PL),B$(PL)
180 '●●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●
190 S=STICK(0):G=STRIG(0):IF SMOD2<>0 THEN H=S
200 IF G=0 AND SF=1 THEN SF=0:GOTO 230
210 IF SF=0 AND G=-1 AND ST>0 THEN ST=ST-1:COLOR 1:PRESET(240,9):PRINT#1,USING"#
";ST;:COLOR 15:SF=1
220 IF H=0 THEN 190 ELSE IF SF=1 THEN 300
230 U=(H=7)-(H=3):V=(H=1)-(H=5):IF X+U<0 OR X+U>11 OR Y+V<0 OR Y+V>11 THEN FOR I
=0 TO 15:VPOKE &H7600,VPEEK(&H7600)+V:VPOKE &H7601,VPEEK(&H7601)+U:NEXT:X=X+U:Y=
Y+V:GOTO 700
240 IF GX<>X OR GY<>Y THEN GOSUB 440
250 FOR I=0 TO 15:VPOKE &H7600,VPEEK(&H7600)+V:VPOKE &H7601,VPEEK(&H7601)+U:NEXT
:X=X+U:Y=Y+V
260 IF GX=X AND GY=Y AND E=5 THEN A=USR(0):INTERVAL OFF:GOTO 760
270 A$=MID$(MP$(Y),X+1,1):IF A$="3" THEN E=E+1:GOSUB 480
280 IF A$="4" THEN ST=ST+2:COLOR 1:PRESET(240,9):PRINT#1,USING"#";ST;:COLOR 15:V
POKE &H7624,217:MID$(MP$(Y),X+1,1)="1"
290 IF A$="0" OR (E<5 AND A$="5") THEN 700
300 FOR I=0 TO MB:IF X=M(I,0) AND Y=M(I,1) THEN HU=-U:HV=-V:HH=3:I=MB:NEXT:GOSUB
 400
310 MX=M(I,0):MY=M(I,1):O=M(I,2):MU=(O=3)-(O=1):MV=(O=0)-(O=2):IF MX+MU<0 OR MX+
MU>11 OR MY+MV<0 OR MY+MV>11 THEN MU=0:MV=0:MM=1 ELSE MM=0
320 A$=MID$(MP$(MY+MV),MX+MU+1,1):IF A$="0" OR (E<5 AND A$="5") THEN MU=0:MV=0:M
M=1
330 IF MM=1 OR RND(1)>.8 THEN O=O+(INT(RND(1)*2)*2-1):O=OAND3
340 FOR J=0 TO 7:VPOKE &H7604+I*4,VPEEK(&H7604+I*4)+MV*2:VPOKE &H7605+I*4,VPEEK(
&H7605+I*4)+MU*2:NEXT:MX=MX+MU:MY=MY+MV
350 M(I,0)=MX:M(I,1)=MY:M(I,2)=O:IF X=M(I,0) AND Y=M(I,1) THEN HU=MU:HV=MV:HH=2:
I=MB:NEXT:GOSUB 400
360 NEXT:GOTO 190
370 '●●●●●●●●●●● B.G.M. ●●●●●●●●●●●
380 PL=PL+1:PL=PLAND3:PLAYA$(PL),B$(PL):RETURN
390 '●●●●●●●●●●● CLASH ●●●●●●●●●●●
400 COLOR=(0,7,7,7):FOR I=0 TO 300:NEXT:COLOR=(0,0,0,0)
410 FOR I=0 TO 15:A=VPEEK(&H7600)+HV*HH:A=VAL("&H"+RIGHT$(HEX$(A),2)):VPOKE &H76
00,A:VPOKE &H7601,VPEEK(&H7601)+HU*HH:NEXT:X=X+HU*HH:Y=Y+HV*HH
420 IF X<0 OR X>11 OR Y<0 OR Y>11 THEN RETURN 700 ELSE SF=0:RETURN 260
430 '●●●●●●●●●●● TILE ●●●●●●●●●●●
440 A$=MID$(MP$(Y),X+1,1):IF A$="1" OR (E=5 AND A$="5") THEN CX=16:MID$(MP$(Y),X
+1,1)="2":GOTO 460
450 IF A$="2" THEN CX=100:MID$(MP$(Y),X+1,1)="0" ELSE RETURN
460 COPY(CX,64)-(CX+15,79),1 TO (32+X*16,20+Y*16),0:BO!=BO!-10:RETURN
470 '●●●●●●●●●●● GET `E` ●●●●●●●●●●●
480 SX=32+X*16:SY=19+Y*16:FOR I=4 TO 8:IF SY=VPEEK(&H7600+I*4) AND SX=VPEEK(&H76
01+I*4) THEN VPOKE &H7600+I*4,217:NEXT ELSE NEXT
490 IF E=5 THEN COLOR=(8,4,6,7):COLOR=(9,0,4,7):COLOR=(10,0,3,6)
500 MID$(MP$(Y),X+1,1)="1":SC!=SC!+100:GOSUB 520:RETURN
510 '●●●●●●●●●●● SCORE etc... ●●●●●●●●●●●
520 IF HI!<SC! THEN HI!=SC!
530 COLOR 1:PRESET(16,0):PRINT#1,USING"SCORE ###### HI-SC ######";SC!;HI!;:PRESE
T(16,9):PRINT#1,USING"ROUND # BALL=#";RO;BA;:COLOR 15:RETURN
540 '●●●●●●●●●●● MAP ●●●●●●●●●●●
550 COLOR 15:PRESET(100,64):PRINT#1,USING"ROUND #";RO;:PRESET(104,80):PRINT#1,"R
EADY!";:PLAY"O4L8FEBO5C04GFEFGR8ER8C4","L8CRCCRCR8CR8CC"
560 FOR I=0 TO 5000:NEXT:LINE(100,64)-(255,211),0,BF
570 FOR I=0 TO 50:PSET(RND(1)*256,RND(1)*192+20),1:NEXT
580 ERASE MP$:CLOSE:F$="MEM:MAP-"+RIGHT$(STR$(RO),1)+".DAT":OPEN F$ FORINPUT AS#
1:INPUT #1,D$:CLOSE:F$="":DIM MP$(11):EP=4
590 FOR J=0 TO 11:MP$(J)=MID$(D$,J*12+1,12):FOR I=1 TO 12:B$=MID$(MP$(J),I,1):B=
VAL(B$)
600 CX=100:ON B GOSUB 640,650,660,670,680:COPY(CX,64)-(CX+15,79),1 TO(16+I*16,20
+J*16),0,TPSET
610 NEXT:NEXT
620 F$="MEM:GOAL-"+RIGHT$(STR$(RO),1)+".DAT":OPEN F$ FORINPUT AS#1:INPUT#1,GX,GY
:CLOSE:FOR I=0 TO 2:LINE(32+GX*16+I*3,20+GY*16+I*3)-(47+GX*16-I*3,35+GY*16-I*3),
I+11,BF:NEXT
630 F$="MEM:TEKI-"+RIGHT$(STR$(RO),1)+".DAT":OPEN F$ FORINPUT AS#1:INPUT#1,A:MB=
A:FOR I=0 TO A:INPUT#1,M(I,0),M(I,1):PUT SPRITE I+1,(32+M(I,0)*16,16+M(I,1)*16),
5,0:M(I,2)=0:NEXT:CLOSE:OPEN"GRP:"AS#1:RETURN
640 CX=0:BO!=BO!+20:RETURN
650 CX=16:BO!=BO!+10:RETURN
660 CX=0:BO!=BO!+20:PUT SPRITE EP,(16+I*16,19+J*16),15,1:EP=EP+1:RETURN
670 CX=0:BO!=BO!+20:PUT SPRITE 9,(16+I*16,19+J*16),14,2:RETURN
680 CX=32:BO!=BO!+20:RETURN
690 '●●●●●●●●●●● DROP BALL ●●●●●●●●●●●
700 A=USR(0):INTERVAL OFF
710 VPOKE &H7600,VAL("&H"+RIGHT$(HEX$(19+Y*16),2)):FOR I=3 TO 4:FOR J=0 TO 1000:
NEXT:VPOKE &H7602,I*4:NEXT:FOR I=0 TO 1000:NEXT:FOR I=0 TO 9:VPOKE &H7600+I*4,21
7:NEXT:LINE(0,20)-(255,211),0,BF
720 BA=BA-1:ST=IS:IF BA>=0 THEN 150
730 COLOR 1:PRESET(92,64):PRINT#1,"GAME OVER";:COLOR 15:PRESET(72,86):PRINT#1,"C
ONTINUE?(Y/N)";
740 YN$=INKEY$:IF YN$="N" THEN CLS:GOTO 60 ELSE IF YN$<>"Y" THEN 740 ELSE CLS:SC
!=0:BA=2:ST=IS:GOTO 150
750 '●●●●●●●●●●● ROUND CLEAR & ENDING ●●●●●●●●●●●
760 FOR I=0 TO 100:COLOR=(3,RND(1)*8,RND(1)*8,RND(1)*8):NEXT:RO=RO+1:FOR I=0 TO
9:VPOKE &H7600+I*4,217:NEXT:FOR I=0 TO 255:LINE(I,0)-(I,211),0:NEXT
770 BO!=BO!+ST*100-(RO=9)*50000!:PRESET(83,64):PRINT#1,USING"BONUS #####";BO!;:F
OR I=0 TO 4000:NEXT:PRESET(83,64):PRINT#1,"           ";
780 IS=ST:SC!=SC!+BO!:IF RO<9 THEN 150
790 RESTORE 160:FOR I=0 TO 15:READ A,B,C:COLOR=(I,A,B,C):NEXT:COLOR 1
800 FOR I=0 TO 30:PSET(RND(1)*256,RND(1)*160),1:NEXT:PRESET(16,168):PRINT#1,"かくし
てみごとに だっしゅつした バウンくんは";:PRESET(32,186):PRINT#1,"なつかしの こきょうへと かえっていった・・・・。";
810 SOUND 8,15:S(0)=0:S(1)=3:S(2)=4:S(3)=5:X=255:Y=8
820 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 31:SOUND 0,255-(I*32+J)*2:SOUND 1,0:PUT SPRITE 0,(X,
Y),1,S(I):X=X-2:Y=Y+1:NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 4000:NEXT:SOUND 8,0
830 FOR I=7 TO 0 STEP -1:COLOR=(1,I,I,I):FOR J=0TO500:NEXT:NEXT
840 FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 15:COPY(0,64)-(15,79),1TO(J*16,I*16),0:NEXT:NEXT
850 COLOR=(15,7,1,5):COLOR=(14,0,0,0):FOR I=16 TO 128 STEP 112:COPY(0,0)-(88,48)
,1 TO (I,8),0,TPSET:NEXT:COLOR=(1,0,2,2)
860 SET PAGE 0,1:PRESET(48,80):PRINT#1,USING"YOU ARE SCORE=######";SC!;:PRESET(7
2,88):PRINT#1,"PROGRAM BY XOR";:PRESET(47,96):PRINT#1,"STORY BY O.MORINAGA";:COL
OR 14:PRESET(100,104):PRINT#1,"THE END";
870 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 1:COPY(0,80+I*8)-(255,87+I*8),1 TO(J,64+I*24),0,TPSE
T:NEXT:NEXT
880 FOR I=0 TO 7:COLOR=(14,I,I,I):FOR J=0 TO 200:NEXT:NEXT:FOR I=6 TO 1 STEP-1:C
OLOR=(14,I,I,I):FOR J=0 TO 200:NEXT:NEXT:GOTO 880
```

★影さん，プログラムができましたので，さっそく送りたいと思います。ぜひ，ロードしてみてください！では，ピープップー，ガープー。(静岡市・タンスに前田コン14才)……【影：だめだなこのプログラムT／Rエラーだ。】

MSX/MSX2用

2レンジャー



渋谷　恵太

話

○月×日，目の不自由な私は，いつものように，ロボット「パブロンD」と一諸に散歩を…，そこまでは覚えているのだが。気がつくと私とパブロンDは建物の中にいた。私たちはここからでないといけないらしい。

具体的な内容

「私の聞くところによると，この建物は17もの部屋があって，最後の部屋に外へでる脱出口があるらしいのです。部屋の扉をあけるのには部屋にある三つのスイッチを入れなければいけないのだそうです。さあ，パブロンD，スイッチを入れてきなさい。」

操作の手ほどき

スペース・キー＋カーソル・キーでパブロンDが動き，スペース・キーのみの操作で自分が動きます。スイッチの入れかたはいたって簡単で，パブロンDがスイッチの上を通過すると自動的に入ります（〝私〟は目が不自由なので通過してもわからない)。二つあるスイッチのうち一つをONにすると扉の片方が開き，もう一方をあけると扉が全開になり脱出可能な状態になります。なお，スイッチは，どちらからONにしてもかまいませんが…。

あと，パブロンDが〝私〟より先に脱出することはできませんのであしからず。

ミスになるとき

このゲームは，非常にタイムが慎重に設定されているので，だいたいの面はクリアする方法が一つしかありません。要するにまわり道的な解きかたをしようとするとタイム・オーバーになってしまうのです。敵が1匹部屋にいます。それに当たってももちろんダメです。

《第1表》変数表

X，Y	…自分の座標
E，F	…ロボットの座標
P，Q	…敵の座標
XX YY PP QQ	…増分
G1	……自分が脱出したか
G2	……ロボットが脱出したか
CL	……何人ゴールしたか
SW	……スイッチをいくつ取ったか

プログラムのしくみ

オールBASICです。しかし，メイン・ルーチン内につけたしをすると全面クリアができなくなるでしょう。なぜか…それはスピードの問題です。少々長いプログラムかも知れませんが17面にめんじて許してください。

CHECKER FLAG

編：べつに変わったところはないですね。

Dr.D：まあ，ありきたりと言えばありきたりだな。敵が1匹しかでてこないので，そんなにむずかしくないだろう。

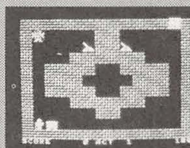
編：面のデータはうまく作っていますね。

Dr.D：17面まであるようだが，いかにおもしろい面を作るかが一番重要なんじゃないかな。

編：そうですね。



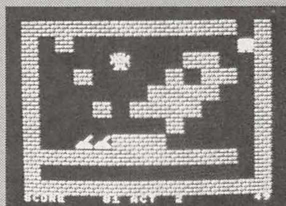
◀《写真1》5レンジャーじゃなくて2レンジャーなのです！



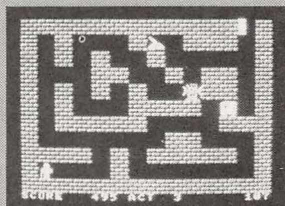
◀《写真2》ゲーム・スタート!!左下のつえを持っているのが自分



◀《写真3》これは2面だ!!敵の動きをよく見ながら動け!!



◀《写真4》やった!!うまくスイッチを切り換えて脱出できたゾ!!



◀《写真5》これは3面だ!!一つめのスイッチはうまく切り換えたが…

★ある日，どん兵衛と赤いきつねを食べた。するとどん兵衛の油アゲのほうが0.3立方cm大きかった！（兵庫県赤穂郡・トマトさんはぼくのもの15才）……【影：編集部でもためしてみたいので1ケースずつ送ってください。】

2レンジャーのプログラム・リスト

```
10   '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 SCREEN 1,2,0:WIDTH 32:KEY OFF:DEFINT A-Z:MZ=RND(-TIME)
30 DEFFNA(X,Y)=VPEEK(&H1800+X+Y*32):ON SPRITE GOSUB 640:ON INTERVAL=16 GOSUB 540
40   '●●●●●●●●●●●●●●●●ｷｬﾗｸﾀ●●●●●●●●●●●●●●●●●
50 FOR A=0 TO 5
60 B$="":FOR B=0 TO 31:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT B:SPRITE$(A)=B$
70 NEXT
80 FOR A=0 TO 6
90 A$="":READ A$:B=ASC(A$)*8:FOR C=B TO B+7:READ B$:VPOKE C,VAL("&H"+B$)
100 NEXT C,A
110 COLOR 15,1,1:VPOKE &H2000+12,&H51:VPOKE &H2000+14,&HE1:VPOKE &H2000+15,&H61
120 RO=0:DM=-1:GOTO 760
130 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ﾒﾝｻｸｾｲ●●●●●●●●●●
140 KC=4:SC=0:DM=0:RO=1
150 ON RO GOTO 1410,1430,1450,1470,1490,1510,1530,1550,1570,1590,1610,1630,1650,
1670,1690,1710,1730,920
160 PUTSPRITE 0,(0,208):FOR A=2 TO19:LOCATE 3,A:PRINT SPC(26):NEXT
170 IF PLAY(0) THEN 170
180 FOR A=0 TO 20 STEP 20
190 LOCATE 2,A:PRINT STRING$(28,120):LOCATE 2,A+1:PRINT STRING$(28,120)
200 NEXT
210 FOR A=2 TO 18 STEP 2:READ A$:B$=BIN$(VAL("&H"+A$))
220 FOR B=1 TO 14:ON VAL(MID$(B$,B,1))+1 GOSUB 230,240:NEXT B,A:GOTO 250
230 RETURN
240 LOCATE B*2,A:PRINT "xx":LOCATE B*2,A+1:PRINT "xx":RETURN
250 READ C1,D1,C2,D2:LOCATE 26,0:PRINT "vv":LOCATE 26,1:PRINT "vv"
260 LOCATE C1,D1:PRINT "e ":LOCATE C1,D1+1:PRINT "gy"
270 LOCATE C2,D2:PRINT "e ":LOCATE C2,D2+1:PRINT "gy"
280 READ TM:LOCATE 27,22:PRINTUSING "###";TM
290 LOCATE 2,22:PRINTUSING "SCORE #####";SC:LOCATE 14;22:PRINTUSING "ACT ##";RO
300 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ﾍﾝｽｳｾｯﾃｲ●●●●●●●●
310 X=4:Y=18:E=6:F=18:G1=0:G2=0:CL=0:SW=0:P=4:Q=2:PP=2:QQ=2:M1=0:M2=3:M3=4
320 PUTSPRITE 4,(32,16),10:PUTSPRITE 2,(48,144),3,3:PUTSPRITE 0,(32,144),14,0
330 IF DM THEN 770
340 P1$="T180L4S3M1000O5GGFDCCEDC":P2$="T120L4S3M1000O4GGFDCCEDC":PLAY P1$,P2$
350 IF PLAY(0) THEN 350 ELSE INTERVALON:SPRITE ON
360 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ﾒｲﾝ●●●●●●●●●●●●●●
370 ST=STICK(TR):XX=((ST=7)-(ST=3))*2:YY=((ST=1 OR ST=8 OR ST=2)-(ST=5 OR ST=4 O
R ST=6))*2
380 IF STRIG(TR) OR G1 THEN 420
390 IF FNA(X+XX,Y+YY)>117 THEN XX=0:YY=0
400 X=X+XX:Y=Y+YY:IF X=E AND Y=F THEN X=X-XX:Y=Y-YY
410 GOTO 480
420 IF G2 THEN 480
430 IF FNA(E+XX,F+YY)=32 THEN 460
440 IF FNA(E+XX,F+YY)=101 THEN GOSUB 600
450 IF FNA(E+XX,F+YY)>117 THEN XX=0:YY=0
460 E=E+XX:F=F+YY:IF E=X AND F=Y THEN E=E-XX:F=F-YY
470 IF E=26 AND F=0 AND CL=0 THEN F=F+2
480 M1=((XMOD4=2)XOR(YMOD4=2))+1:M2=((EMOD4=2)XOR(FMOD4=2))+3
490 PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8),14+11*STRIG(TR),M1:PUTSPRITE 2,(E*8,F*8),3-11*STRIG(TR
),M2
500 IF X=26 AND Y=0 THEN GOSUB 670
510 IF E=26 AND F=0 THEN GOSUB 680
520 TM=TM-1:LOCATE 27,22:PRINT USING "###";TM:IF TM=0 THEN GOSUB 640
530 GOTO 370
540 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ﾃｷ●●●●●●●●●●
550 IF FNA(P+PP,Q)<118 THEN P=P+PP ELSE PP=-PP
560 IF FNA(P,Q+QQ)<118 THEN Q=Q+QQ ELSE QQ=-QQ
570 IF Q=0 AND P=26 THEN Q=Q+2:QQ=-QQ
580 M3=M3 XOR 1:PUTSPRITE 4,(P*8,Q*8),10,M3:RETURN
590 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ｽｲｯﾁ ﾊｯｹﾝ●●●●●●●●
600 LOCATE E+XX,F+YY:PRINT " f":PLAY "V14L64O4CEGO5C":SW=SW+1:IF SW=2 THEN 620
610 FOR C=0 TO 1:LOCATE 27,C:PRINT " ":NEXT:RETURN
620 FOR C=0 TO 1:LOCATE 26,C:PRINT " ":NEXT:RETURN
630 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ｼﾝﾀﾞ●●●●●●●●●
640 INTERVAL OFF:SPRITE OFF:PLAY"V14O5L64ECECEC":KC=KC-1
650 IF KC<>0 THEN RETURN 150 ELSE 720
660 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ﾀﾞｯｼｭﾂ●●●●●●●
670 X=8:Y=-4:G1=-1:GOTO 690
680 E=8:F=-4:G2=-1
690 CL=CL+1:IF CL=1 THEN PLAY "V14L64O5CDEFGAB":RETURN
700 PLAY"S3M10000L4O4BBAAGGG":SC=SC+TM*9:RO=RO+1:INTERVAL OFF:RETURN 150
710 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ｾﾞﾝﾒﾂ●●●●●●●●●●●●
720 PUTSPRITE0,(0,208):FOR A=8 TO 13:LOCATE 3,A:PRINT SPC(26):NEXT
730 PLAY "L4O4CCFGFEDCCGB-AGFF":IF HS<SC THEN HS=SC
740 LOCATE 11,10:PRINT "GAME  OVER":LOCATE 10,12:PRINTUSING "HIGH   #####";HS
750 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ﾀｲﾄﾙ●●●●●●●●●●●●●
760 IF PLAY(0) THEN 760 ELSE RO=0:DM=-1
770 FOR A=0 TO 5000:NEXT:PUTSPRITE 0,(0,208):CLS
780 LOCATE 5,20:PRINT "PUSH SPACE OR TRIGGER 2":LOCATE 7,8
790 PRINT TAB(9);" dddddd         "
800 PRINT TAB(9);"ddd  ddd        "
810 PRINT TAB(9);"    dddd        "
820 PRINT TAB(9);"  ddddd         "
830 PRINT TAB(9);" dddd     ﾚﾝｼﾞｬｰ"
840 PRINT TAB(9);"dddddddd        "
850 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ﾘﾌﾟﾚｲ●●●●●●●●●●●●●●
```

★このごろ，ぜんぜん女性のかたの投稿がありませんね。前は★を♥にしたりしていたのに…。(大分市・**マルチカントリビュタ・ROCKY15才**)……【**つぐ美**：そうね。ベーマガの女性読者のかた！ OFコーナーへすぐハガキを。】

```
860 FOR A=0 TO 500
870 IF STRIG(0) THEN TR=0:CLS:GOTO 140
880 IF STRIG(3) THEN TR=1:CLS:GOTO 140
890 NEXT:RO=RO+1:IF RO>17 THEN RO=1
900 GOTO 150
910 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●エンディング●●●●●●●●●
920 PUTSPRITE 0,(0,208):PUTSPRITE 4,(100,-32):IF PLAY(0) THEN 920
930 CLS:FOR A=0 TO 3:LOCATE2,A:PRINT STRING$(28,120):LOCATE 4,A:PRINT "   ":NEXT
940 LOCATE 11,11:PRINT "バ ン ザ - イ":LOCATE 12,22:PRINT USING "SCORE ####";SC
950 P1$="T100S3M1000O5L8CO4ABO5L2CO4L8BGAL2BL8CEGGL4GL4AL2O5CL4C"
960 P2$="T100S3M1000O6L8CO5ABO6L2CO5L8BGAL2BL8CEGGL4GL4AL2O6CL4C"
970 PLAY P1$,P2$:A=0:IF HS<SC THEN HS=SC
980 FOR B=0 TO 30:A=A XOR 1:PUTSPRITE 0,(32,64),14,A:PUTSPRITE 2,(56,64),14,A+2
990 FOR C=0 TO 500:NEXT C,B:GOTO 760
1000 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1010 '●●●●●●●●●●●●DATA ZONE●●●●●●●●●●●
1020 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1030 DATA 03,07,07,07,03,1F,3F,37
1040 DATA 37,17,27,26,26,26,26,26
1050 DATA 80,C0,C0,C0,80,F0,F8,D8
1060 DATA D8,D8,C0,C0,C0,C0,C0,C0
1070 '
1080 DATA 03,07,07,07,03,7F,FF,87
1090 DATA 87,87,87,8F,9C,98,18,38
1100 DATA 80,C0,C0,C0,80,FF,FF,C0
1110 DATA C0,C0,C0,E0,70,30,30,38
1120 '
1130 DATA 00,1F,7D,7D,7F,60,60,3F
1140 DATA 7F,7E,79,7E,3F,18,18,7E
1150 DATA 00,F8,BE,BE,FE,06,06,FC
1160 DATA FE,7E,9E,7E,FC,18,18,7E
1170 '
1180 DATA 00,00,00,1F,7D,7D,7F,60
1190 DATA 3F,7F,7E,79,7E,3F,18,7E
1200 DATA 00,00,00,F8,BE,BE,FE,06
1210 DATA FC,FE,7E,9E,7E,FC,18,7E
1220 '
1230 DATA 13,10,99,C7,6E,54,52,59
1240 DATA EF,CA,88,0D,07,0B,1C,3E
1250 DATA D0,10,31,C3,F7,5A,9A,3A
1260 DATA C6,53,11,B0,E1,D0,38,7C
1270 '
1280 DATA 02,82,E2,FA,FD,BB,A5,0C
1290 DATA 86,07,15,1B,19,00,00,00
1300 DATA A0,20,21,A7,DF,6F,D5,99
1310 DATA B0,F0,2C,6C,CC,00,00,00
1320 '
1330 DATA d,FF,FF,FF,00,FF,FF,FF,00
1340 DATA e,00,00,20,70,28,1C,0E,07
1350 DATA f,00,00,04,0E,1C,38,70,E0
1360 DATA g,06,0E,1E,3E,7E,7E,7E,00
1370 DATA v,FE,FE,FE,7C,7C,FE,FE,FE
1380 DATA x,00,FE,EA,D4,00,EF,AE,4D
1390 DATA y,E0,F0,F8,FC,FE,FE,FE,00
1400 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1410 RESTORE 1420:GOTO 160'●●●1●●●●●●●●
1420 DATA 20C1,20C1,23F1,2F3D,2E1D,2F3D,23F1,20C1,2001,12,4,18,4,100
1430 RESTORE 1440:GOTO 160'●●●2●●●●●●●●
1440 DATA 2801,2019,242D,2079,22F1,2021,21C1,3FFD,2001,8,14,10,14,150
1450 RESTORE 1460:GOTO 160'●●●3●●●●●●●●
1460 DATA 289D,2A41,232D,2A8D,28F1,2F87,2031,3D7D,2101,16,2,24,10,130
1470 RESTORE 1480:GOTO 160'●●●4●●●●●●●●
1480 DATA 2001,2EAD,24A9,24A9,24ED,24A9,24A9,24AD,2001,24,6,24,8,50
1490 RESTORE 1500:GOTO 160'●●●5●●●●●●●●
1500 DATA 2001,2EE5,28B5,28B5,2EE5,28B5,28B5,28E5,2001,22,6,4,4,50
1510 RESTORE 1520:GOTO 160'●●●6●●●●●●●●
1520 DATA 2001,23FF,31F1,38F5,3C77,3E31,3F15,3F91,203F,10,8,14,12,150
1530 RESTORE 1540:GOTO 160'●●●7●●●●●●●●
1540 DATA 2001,39FF,3A01,22FD,2E81,20BF,3F81,21FD,2401,18,14,26,2,270
1550 RESTORE 1560:GOTO 160'●●●8●●●●●●●●
1560 DATA 2089,3AAB,2221,2FCD,2099,3BDB,3309,37ED,2041,14,18,16,10,110
1570 RESTORE 1580:GOTO 160'●●●9●●●●●●●●
1580 DATA 2001,2FFF,2001,3FF9,2001,2FFF,2001,3FFD,2001,26,2,26,8,250
1590 RESTORE 1600:GOTO 160'●●●10●●●●●●●
1600 DATA 201D,2FE1,2C0D,29FD,2A05,2BF5,2805,2FFD,2001,4,6,12,10,180
1610 RESTORE 1620:GOTO 160'●●●11●●●●●●●
1620 DATA 2001,2041,2041,2041,2FFF,2001,2081,2081,2081,26,8,24,18,90
1630 RESTORE 1640:GOTO 160'●●●12●●●●●●●
1640 DATA 2005,2005,2005,2005,2015,2015,2FF5,2FF5,2011,8,4,10,8,90
1650 RESTORE 1660:GOTO 160'●●●13●●●●●●●
1660 DATA 2001,3FED,2225,2A95,2A55,2B55,2845,2FFD,2001,16,2,14,2,110
1670 RESTORE 1680:GOTO 160'●●●14●●●●●●●
1680 DATA 2001,3FFD,2005,2FF5,2815,2BD5,2805,2FFD,2001,8,2,16,14,280
1690 RESTORE 1700:GOTO 160'●●●15●●●●●●●
1700 DATA 2011,3FD5,2001,2FFF,27E3,30C9,3E1D,23FD,2001,4,16,22,4,290
1710 RESTORE 1720:GOTO 160'●●●16●●●●●●●
1720 DATA 2001,2FFF,2E23,2EAB,2EAB,20AB,3F8B,27FB,2003,24,2,26,2,310
1730 RESTORE 1740:GOTO 160'●●●17●●●●●●●
1740 DATA 2001,223D,2AA5,2FA5,2225,2AA5,2AA5,2FBD,2001,8,14,12,14,150
```


★影さん!!僕は影さんのために，ベーマガを買っています。(岐阜市・**魔っちゃん15才**)……【**影**：**編**くん！見たまえ!!このような読者のかたがいるのですよ！よっ！読者のカガミ!!**編**：影さんの生活に同情してくれたんですよ。】

MSX2用

キャリングフルーツ

コヤマクン

★むぁ～ずはじめに

PC－8001からMZ－2200, ぴゅう太, JR－100へ移植されたキャリングフルーツです。大変むずかしそうなので, パズル大好き人間の私としては愛機のYIS－604へ移植してみました。

★あそぉ～びかた

たかちゃんをカーソル・キーで上下左右に操作して, フルーツを四つ全部小屋へ運べば面クリアです。

リンゴ, 氷は押すと何かにぶつかるまでまっすぐ進みます。氷は前に何かあるとつぶれてなくなってしまいます。

どうすることもできなくなったらスペース・キーを押すとレフトが一つ減り, やりなおせます。

レフトがなくなるとゲーム・オーバーです。タイトルで何かすると, コンティニューができるんですねー。

★プログラムどぅわよん

キャラを16×16にしたため, ケタがたりなくなって外ワクを取りのぞきました。プログラムの量が多くなってすみません。STICK(0)やSTRIG(0)の0を1にするとジョイスティック・ポート1につないだジョイスティックで動かすことができます。そのときは, カーソル・キーがスティック, スペース・キーがトリガ1になります。

★くぁいぞーなど

関係ない氷を壊してしまう人は, たとえば, リターン・キーなどを押しながらじゃないと, 氷を壊せなくするとか, スピードがありすぎると思った人は, メイン・ルーチン内にFOR～NEXTでウェイトをかけるといいでしょう。

プログラムを入力するときは, SCREEN0, 80行にしたほうがいいでしょう。

★おわりに

コピー文を変数へ変えるのがよくわからなかったのでPSETで描いています。

じつは, MSX2用を作る前にMSX用を作ったのですが, あまりよくできなかったのでMSX2用に移植したのですが, BASICがコンパチでも, テキストからグラフィック面に変えたので, そのまま使ったのは面データとスプライト・データ, データを変えるところだけしか使えませんでした。

●さんこう

ベーマガの85年12月号, 86年4月号と9月号のキャリングフルーツ。

CHECKER FLAG

編：MSX2のゲームもだんだんレベルアップしているようですね。

Dr.D：さすがMSX2だ。グラフィックがカラフルだな。ただMSX2といってもスプライトはそれほど色数を使えない。

編：だからアクション・ゲームよりもパズル的なゲームのほうがカラフルになるということですね。

Dr.D：まあそういうことだ。それにいくらスプライトが使えるといってもBASICだと少々きついな。

PC8801MK2SR&PC9801 ... NEC
LEFT[3]

◀《写真1》ゲーム・スタート！1面はPC面だ!!

PC8801MK2SR&PC9801 ... NEC
LEFT[3]

◀《写真2》こうやってフルーツを家の中に入れるんだ!!

SMC-777&SMC777C ... SONY
LEFT[3]

◀《写真3》2面はSMC面だ!!なつかしい名前だなぁー

BM L3/L2/JR...HITACHI
LEFT[3]

◀《写真4》この面はBM面!!ベーシックマスターだ

★僕の町のアウトランでは, 事故ると2人がけんかをはじめてタイム・オーバーになってしまう。(北海道苫小牧市・OUT RUNは80秒で100円15才)……【影：うちの近所では, 事故るときょう体ごと爆発してしまう。】

キャリングフルーツのプログラム・リスト

```
10 GOSUB830:GOSUB750:GOSUB280:DIM P(5):P(1)=14:P(2)=13:P(3)=12:P(4)=1:P(5)=5
20 S=STICK(0):XX=(S=7)-(S=3):YY=(S=1)-(S=5)
30 IF STRIG(0) THEN230
40 P=FNP(X+XX,Y+YY)
50 IF P=14 OR P=13 OR P=12 OR P=1 OR P=5 THENGOSUB 110
60 IF P<>0 THEN XX=0:YY=0
70 X=X+XX:Y=Y+YY
80 PUTSPRITE1,(X*16,Y*16-1):PUTSPRITE2,(X*16,Y*16-1)
90 PUTSPRITE3,(X*16,Y*16-1)
100 GOTO 20
110 FX=X+XX:FY=Y+YY:FOR I=1 TO5:IF P=P(I) THEN FR=I
120 NEXT:IF FR=5 ANDFNP(FX+XX,FY+YY)<>0 THEN 200
130 P=FNP(FX+XX,FY+YY):IF (P=10)*(FR<>5) THEN210
140 IF P<>0 THEN RETURN ELSE FX=FX+XX:FY=FY+YY
150 IF FR=5 THEN 170
160 F=FR-1:COPY(F*16+F+1,0)-(F*16+F+16,15),1 TO(FX*16,FY*16),0:GOTO 180
170 COPY(18,16)-(33,31),1 TO(FX*16,FY*16),0
180 LINE((FX-XX)*16,(FY-YY)*16)-((FX-XX)*16+15,(FY-YY)*16+15),0,BF
190 GOTO 130
200 FOR I=0 TO15:LINE(FX*16,FY*16+I)-(FX*16+15,FY*16+I),0:NEXT:RETURN
210 FC=FC+1:IF FC<>4 THEN 200 ELSE GOSUB280:GOTO 20
220 '
230 NI=NI-1:IFNI=-1 THEN250ELSEPSET(0,169),0:COLOR15:PRINT#1,USING"LEFT[##]";NI
240 COPY(0,0)-(255,160),2 TO(0,0),0:X=MX:Y=MY:FC=0:GOTO 20
250 PSET(80,98),0:COLORRND(1)*16:PRINT#1,"GAME OVER":MR=RO-1
260 IF STRIG(0) THEN GOSUB750:GOSUB280:GOTO 20ELSE250
270 '__________ROUND PRINT__________
280 CLS:PUTSPRITE1,(0,208):FC=0:RO=RO+1
290 IF  RO=17 THEN RO=1
300 ON RO GOTO 310,320,330,340,350,360,370,380,390,400,410,420,430,440,450,460
310 RESTORE1400:GOTO 470
320 RESTORE1440:GOTO 470
330 RESTORE1480:GOTO 470
340 RESTORE1520:GOTO 470
350 RESTORE1560:GOTO 470
360 RESTORE1600:GOTO 470
370 RESTORE1640:GOTO 470
380 RESTORE1680:GOTO 470
390 RESTORE1720:GOTO 470
400 RESTORE1760:GOTO 470
410 RESTORE1800:GOTO 470
420 RESTORE1840:GOTO 470
430 RESTORE1880:GOTO 470
440 RESTORE1920:GOTO 470
450 RESTORE1960:GOTO 470
460 RESTORE2000:GOTO 470
470 FOR I=0 TO9:READA$,B$
480 A$=RIGHT$("00000000"+BIN$(VAL("&h"+A$)),8)
490 B$=RIGHT$("00000000"+BIN$(VAL("&h"+B$)),8)
500 C$=A$+B$:FOR U=0 TO15:C=VAL(MID$(C$,U+1,1))
510 IF C=0 THEN 530
520 COPY(1,16)-(16,31),1 TO(U*16,I*16),0
530 NEXT:NEXT:BEEP
540 FOR I=0 TO9:READ A$,B$
550 A$=RIGHT$("00000000"+BIN$(VAL("&h"+A$)),8)
560 B$=RIGHT$("00000000"+BIN$(VAL("&h"+B$)),8)
570 C$=A$+B$
580 FOR U=0 TO15:C=VAL(MID$(C$,U+1,1))
590 IF C=0 THEN 610
600 COPY(18,16)-(33,31),1 TO(U*16,I*16),0
610 NEXT:NEXT:PLAY"V15O5L64FC"
620 FOR I=0 TO3:GOSUB700
630 COPY(I*16+I+1,0)-(I*16+I+16,15),1 TO(PX*16,PY*16),0:NEXT
640 GOSUB710:COPY(35,16)-(49,31),1 TO(PX*16,PY*16),0
650 GOSUB710:X=PX:MX=X:Y=PY:MY=Y:FOR I=1 TO3:PUTSPRITEI,(PX*16,PY*16):NEXT
660 LINE(0,160)-(255,160),15
670 READA$:PSET(32,161):COLOR15:PRINT#1,A$
680 PSET(0,169),0:COLOR15:PRINT#1,USING"LEFT[##]";NI
690 COPY(0,0)-(255,160),0 TO(0,0),2:RETURN
700 READA$:A=VAL("&H"+A$):PY=INT(A/16):PX=A-PY*16+1:PX=PX-1:RETURN
710 READA$:A=VAL("&H"+A$):PY=INT(A/16):PX=A-PY*16+1:PX=PX-1:RETURN
720 PLAY"T200V15L4O4 CEGF8CEFDCDED8C","T200V13O3L4EGCD8EGDA EFAF8E
730 RETURN
740 '___________TITLE__________________
750 CLS:PSET(70,8),0:COLOR2:PRINT#1,"THE CARRYING FRUITS"
760 PSET(80,32),0:COLOR7:PRINT#1,"1986(C) F.K.S"
770 PSET(80,48),0:COLOR9:PRINT#1,"1985(C) Y.S. "
780 PSET(80,64),0:COLOR15:PRINT#1,"HIT SPACE KEY"
790 NI=3:RO=0:IF STRIG(0) THEN CLS:RETURN
800 IF (STICK(1)=1)*(STICK(0)=5)*(STRIG(3))*(STRIG(0))=0 THEN790
810 RO=MR:CLS:RETURN
820 '_________SHOKI__________________
830 SCREEN5,2,0:COLOR15,0,0:CLS:OPEN"grp:"AS#1
840 DEFFNP(X,Y)=POINT(X*16,Y*16):RESTORE960
850 COLOR=(0,2,2,2):COLOR=(14,2,2,2):COLOR=(13,2,2,2):COLOR=(12,2,2,2)
860 FOR I=1 TO3:FOR U=1 TO32:READA$:S$=S$+CHR$(VAL("&h"+A$))
870 NEXT:SPRITE$(I)=S$:S$="":NEXT
880 FOR I=1 TO3:FOR U=1 TO16:READA$:C$=C$+CHR$(VAL("&h"+A$))
890 NEXT:COLORSPRITE$(I)=C$:C$="":NEXT
900 COLOR=(10,7,4,0):RESTORE1060
910 READA$:IF A$="!" THEN 940
920 FOR I=1 TOLEN(A$):PSET(I,Y),VAL("&h"+MID$(A$,I,1)):NEXT
930 Y=Y+1:GOTO 910
940 COPY(0,0)-(68,32),0 TO(0,0),1:CLS
950 RETURN
960 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,02,00,00,00,00,00,00,3C
970 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,40,00,00,00,00,00,00,3C
980 DATA 00,00,00,00,00,00,00,06,06,06,00,03,01,10,1C,00
990 DATA 00,00,00,00,00,00,00,60,60,60,00,C0,80,08,38,00
1000 DATA 07,07,07,07,3F,0F,1F,19,39,39,3F,1C,1E,0F,00,00
1010 DATA E0,E0,E0,E0,FC,F0,F8,98,9C,9C,FC,38,78,F0,00,00
1020 '
1030 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,01,00,00,00,00,00,00,06
1040 DATA 00,00,00,00,00,00,00,0f,0f,0f,00,0a,0a,07,07,00
1050 DATA 08,08,08,0f,08,04,04,04,04,04,04,04,04,04,00,00
1060 DATA"e000000302222200 d000022222000000 c000000302222200 1002222222222000"
1070 DATA"0000000322222220 0000000200000000 0000000322222220 0000000200000000"
1080 DATA"0000000302222200 0000000200000000 0000000302222200 0000023232000000"
1090 DATA"0009980308830000 0000000200000000 000bba030aaa0000 0003232323230000"
1100 DATA"0099f88888888000 0000002020000000 00baaaaaaaaaa000 0032323232323000"
1110 DATA"099f888888888800 0000020020000000 0baaaaaaaaaaaa00 0323232323232200"
1120 DATA"99f8888888888880 0000200020000000 0baaaaaaaaaaaa00 0232323232323200"
1130 DATA"9998888888888880 0002000020000000 aaaaaaaaaaaaaaa0 2323232323232320"
1140 DATA"9f88888888888880 09f8800020000000 aaaaaaaaaaaaaaa0 3232323232323230"
1150 DATA"9888888888888880 9f88881998800000 aaaaaaaaaaaaaaa0 2323232323232320"
1160 DATA"8888888888888880 9f88861f88880000 aaaaaaaaaaaaaaa0 3232323232323230"
1170 DATA"8888888888888860 8888861888880000 aaaaaaaaaaaaaaa0 2323232323232320"
1180 DATA"0888888888888600 8888861888860000 0aaaaaaaaaaaaa00 0232323232323200"
1190 DATA"0088888888886000 0866618888860000 0aaaaaaaaaaaaa00 0023232323232000"
1200 DATA"0008888886660000 0000000886600000 00aaaaaaaaaaa000 0000323232300000"
1210 DATA"0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000"
1220 '
1230 DATA"777777511f777777 57777777777fffff a000000880000000"
1240 DATA"7777755117777777 757777777777ffff 0000008888088000"
1250 DATA"5555554117755555 5757777777777fff 00000888888ff000"
1260 DATA"5555544117555555 55757777777777ff 00008888888f000"
```

★おーっと，影さんが打ったー！入るゾ，入るゾー。おーっと入った。キャッチャー・ミットに入ったあ。ファールフライ！アウト！（茨城県竜ヶ崎市・**迎谷彰信13才**）……【TOMMY：かーっ，そういうプレイありか？】

MSX2

```
1270 DATA"4444444115544444 555757777777777f 0008888888888000"
1280 DATA"4444444115444444 7555757777777777 0088888888888800"
1290 DATA"1111111111111111 4755575777777777 0888888888888880"
1300 DATA"1111111111111111 5475557577777777 8888888888888888"
1310 DATA"1f77777777777751 4547555757777777 000ffffffffff000"
1320 DATA"1777777777777551 4454755575777777 000ff111111ff000"
1330 DATA"1775555555555541 4445475555757777 000ff177771ff000"
1340 DATA"1755555555555441 4444547555757777 000ff177771ff000"
1350 DATA"1554444444444441 4444454755575777 000ff177771ff000"
1360 DATA"1544444444444441 4444445475557577 000ff111111ff000"
1370 DATA"1111111111111111 4444444547555757 000ffffffffff000"
1380 DATA"1111111111111111 4444444454755575 0000000000000000",!
1390 '1
1400 DATA 00,00,00,00,BE,7D,A2,41,BE,41,A0,41,A0,41,A0,7D,00,00,00,00
1410 DATA 00,00,00,70,00,02,00,00,00,00,00,00,00,00,00,02,00,00,E0,00
1420 DATA 12,3B,81,83,53,54,PC8801MK2SR&PC9801 ... NEC
1430 '2
1440 DATA 00,0F,00,00,7B,6E,42,A8,7A,A8,0A,A8,0A,28,7A,2E,00,00,E1,E0
1450 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,12,28,00,00
1460 DATA 4B,70,78,8E,10,11,SMC-777&SMC777C ... SONY
1470 '3
1480 DATA 03,C0,00,00,1E,6C,04,38,04,10,24,10,24,38,3C,6C,80,00,80,03
1490 DATA 00,00,00,01,00,82,00,00,08,00,00,01,00,01,00,80,00,00,03,C0
1500 DATA 14,46,4D,77,63,64,IBM-JX ...IBM
1510 '4
1520 DATA 00,07,00,00,1E,7C,04,44,04,7C,24,50,24,58,3C,4C,00,00,00,00
1530 DATA 00,00,00,00,00,01,00,00,00,00,01,00,40,00,40,00,40,00,44,40
1540 DATA 46,67,83,89,64,54,JR-100&JR-200...NATIONAL
1550 '5
1560 DATA 00,00,00,00,36,18,1C,08,08,08,08,08,1C,08,36,03,00,00,00,07
1570 DATA 00,00,AA,10,00,00,00,00,C0,80,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1580 DATA 31,46,52,6B,71,70,X1&X1TURBO...SHARP
1590 '6
1600 DATA 00,00,00,00,3E,7C,20,40,3E,41,02,41,02,41,3E,7C,80,01,80,07
1610 DATA 00,00,00,00,01,02,00,00,41,10,00,00,00,00,00,00,22,00,00,00
1620 DATA 53,6B,84,8D,65,55,SC3000&SC3000H...SEGA
1630 '7
1640 DATA 00,00,00,00,DB,DB,AA,0E,AB,C4,A8,44,88,4E,8B,DB,00,00,00,00
1650 DATA 00,00,00,0D,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,20,09,0A,00,00
1660 DATA 1E,4B,67,89,22,12,MSX&MSX2...MICROSOFT
1670 '8
1680 DATA 00,00,00,00,DB,DB,AA,4E,AB,C4,AA,44,8A,4E,8A,5B,00,00,00,00
1690 DATA 08,20,00,08,00,00,00,00,00,00,00,00,30,00,00,00,00,41,02,20
1700 DATA 11,15,5B,68,31,41,MAX MACHINE...COMODOLE
1710 '9
1720 DATA 00,00,00,00,3C,6C,24,54,3E,54,32,54,32,44,3E,44,00,00,00,00
1730 DATA 01,00,24,04,00,80,00,00,00,00,80,80,00,00,00,80,00,00,00,00
1740 DATA 19,26,81,88,7C,6C,BM L3/L2/JR...HITACHI
1750 '10
1760 DATA 00,00,00,00,3E,6C,22,38,3E,10,28,10,2C,38,26,6C,00,00,00,00
1770 DATA 00,00,02,20,40,81,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,80,01,07
1780 DATA 12,4E,51,59,5C,4C,RX-78...BANDAI,89488
1790 '11
1800 DATA 00,00,00,00,45,DE,44,90,44,90,6C,90,28,90,39,DE,00,00,00,00
1810 DATA 00,0A,00,00,00,20,28,04,00,00,00,00,00,04,04,00,00,02,42,00
1820 DATA 11,33,4A,71,63,53,VIC-1001...COMODOLE
1830 '12
1840 DATA 00,00,00,00,36,7C,2A,40,2A,7C,2A,04,22,04,22,7C,00,00,00,00
1850 DATA 00,00,00,00,40,80,00,00,80,80,00,00,00,00,40,80,80,40,21,00
1860 DATA 1D,2E,5A,74,6C,5C,M5 /PRO/JR...SORD
1870 '13
1880 DATA E0,07,80,00,B6,7C,2A,05,2A,19,2A,30,22,40,22,7C,00,00,00,00
1890 DATA 00,00,00,00,00,00,00,40,40,00,00,00,08,00,09,00,08,00,53,00
1900 DATA 57,5D,61,81,24,14,MZ 2500/1500..SHARP,34253
1910 '14
```

```
1920 DATA 00,0F,00,00,3E,18,20,08,3E,08,02,08,02,08,3E,08,00,01,00,0F
1930 DATA 80,00,81,00,80,04,00,02,01,00,00,00,00,05,80,00,80,08,80,00
1940 DATA 1C,64,6A,6E,33,34,MB-S1...HITACHI
1950 '15
1960 DATA 00,00,00,00,3E,6C,20,54,3C,54,20,54,20,44,20,44,01,80,07,E0
1970 DATA 24,01,8A,10,01,00,00,00,00,00,41,00,00,00,40,00,02,00,40,01
1980 DATA 31,67,7E,8B,76,75,FM-77/7...FUJITSU
1990 '16
2000 DATA 00,00,00,00,3E,7C,20,44,3C,7C,20,40,20,40,20,40,00,00,00,00
2010 DATA 00,00,41,44,00,00,44,02,00,00,00,00,00,00,00,81,40,24,00,00
2020 DATA 46,51,54,5B,33,34,FP-1000/1100...CASIO
```

評…モモちゃんかわいい!!(つぐ美)

by あんぜん

評…スケソウダライアスってか(TOMMY)

by でじたぶる

評…私がまん中だ!!(影)

by RED FALCON

評…合作できたか(影)

by FUSAN・長谷川徳幸

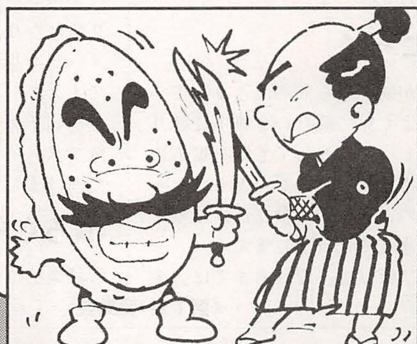
★お楽しみはこれからだ！さんの反対にお楽しみはこれまでだというのはどうだろうか？(和歌山県海南市・おーちゃん12才)……【影：お楽しみくんのゲームは，いつもおもしろいなあ。編集長：影くんお楽しみはこれまでだ。】

MZ-80/K/C/1200(SP-5030)用

煎餅討真伝

せんべいとうまでん

TGC.M



はじめに

「くっ，パズル，パズル，どいつもこいつもパズルゲーム。なぜ，彼を認めてこのおれ（アクション・ゲーム）を認めねえんだ！！」というわけで，アクション・ゲームなんです。

物　語

遠い昔，不思議な力をもつ源氏蛍煎餅（げんじぼたるせんべい）によって守られた「煎餅の国」がありました。人々はお茶と煎餅を食べながら，幸福に暮らしていたのですが，ある日，悪の根源である煎餅魔王が源氏蛍煎餅をうばってしまったのです。

たちまち，国はヤミにとざされ，人々は煎餅なしのお茶だけの生活に悲しみました。そんな中で1人立ちあがった者がいました。彼の名は源氏蛍。

魔王を倒すべく旅にでたのですが，魔王を倒すには「煎餅刀」という刀が必要なのです……。

登場人物

源氏蛍………プレイヤー。[。]と[ッ]で左右に動き，[X]で剣を振る。また，[Z]で進んでいる方向へジャンプし，剣をロックしたまま降りる（この場合，敵へのダメージは2倍となる)。画面の下に表示されている命がなくなると死ぬ。

矢………右のほうから飛んでくる。高さは2段あり，上段を切れば命が1回復する（上段の矢に「煎餅刀」を手に入れるカギが……)。

平家蛍………剣を使いながら攻撃してくる。倒せばプレイヤーの命が2回復する。1人倒すごとに強くなっていく。

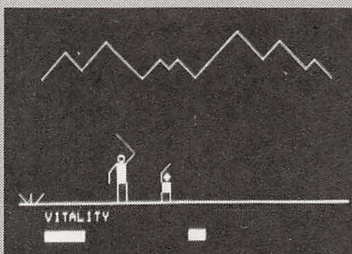
煎餅魔王………目が動くと，カミナリをだす。はっきりいって弱い。

煎餅討真伝

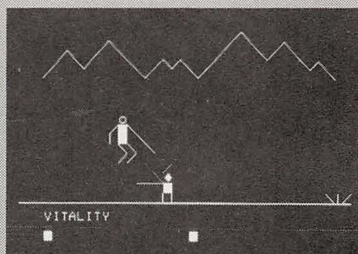
PUSH 'S' KEY

C 1986 1987 TGC.M
ALL RIGHTS RESERVED

▲《写真1》なんとも笑えるタイトル名だこと……

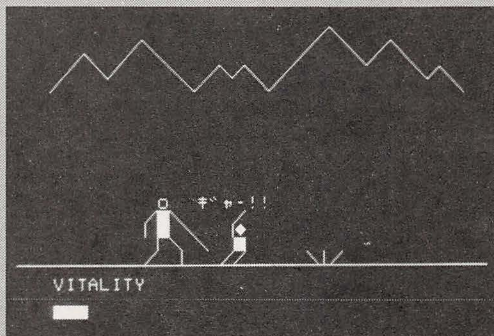


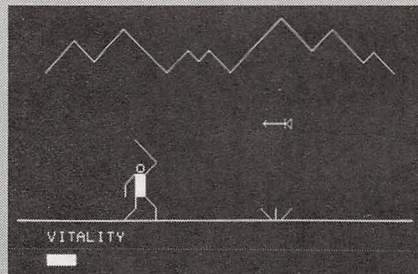
▲《写真2》でたな平家蛍。なんか，大人が子どもをやっつけるみたいで気がひけるが…



▲《写真3》それっ！ハイテク，ジャンプ斬りだ。タイミングが大切だぞ

▼《写真4》ギョエ〜ッ！じゃなかった，とにかく敵を倒して進め！





▲《写真5》この上段を飛んでくる矢には「煎餅刀」のカギが……

MZ-80K/1200

★影さんは，仕事をする前に「ご，ご，ご，ごっきげんやね!!」というらしい。（山形県飽海郡・1年3組の高橋美奈子が好きだ13才）……【編：なんなんですか？それ。影：私は，木曜ニャンニャンなんて見ていないぞ。】

遊びかた

命がなくならないように敵を倒して進む。これだけです。

てくにっく

平家蛍が剣を振る間隔はきまっているので，よく見て間合いを測って斬り込みましょう。どうしても剣を振るのが速すぎて，斬り込めないときはジャンプで敵のふところへ飛び込んで剣を振ると，連続でヒットします。

ジャンプ斬りは，なれるまでは大変ですが，タイミングさえつかめば，マスターできます。これができないとつらいでしょう。

また，「煎餅刀」を持てば剣の威力は2倍になり，ジャンプ斬りでは4もダメージを与えられるので，気持ちいいですよ。

プレイヤーの足もとに入られると連続でダメージを受けるので，ジャンプで逃げましょう（重要テク）。

ぷろぐらむについて

結果的には長くなってしまったのですが，楽しめると思うので打ち込んでください。

変数は多くなりすぎたし，プログラムももっと短縮できると思います。一応ゲームの形になったので投稿しました。キー入力があまいので，押しっぱなしにする感じでやってください。

参考にしたもの
ナムコ「源平討魔伝」
仙台銘菓「源氏蛍煎餅」

P. S. 見城先生もほめていた「萩の月」もよろしく！

《第1表》変数表

P＄( )…プレイヤーのキャラクター	K＄…GET用
F＄( )…足のキャラクター	AD…53248
S＄( )…剣のキャラクター	O……4514
FS＄( )…敵の剣のキャラクター	M1…足の形
SC＄( )…剣をクリアするキャラクター	CA…敵をチェンジするか？
CL＄( )…敵をクリアするキャラクター	LV…レベル
Y…プレイヤーのY軸	M3…PEEK用
VT…バイタリティ	V……草のむき
GX…草のX軸	HP…敵のヒット・ポイント
X1…バイタリティのX軸	M2…敵は何か
X2…敵のバイタリティのX軸	P……プラス用（HPに）
C……音の回数	DP…ダメージ・ポイント
SP…センベイトウをもっているか？	VU…バイタリティの回復量
L……カミナリをだすか？	N……敵の歩いた数
A……矢を何回切ったか？	J……ジャンプの状態
	X……敵のX軸
	EY…矢のY軸

CHECKER FLAG

Dr.D：ワシはこういうゲームをまっていたのだ！
編：まるで源平討魔伝のようですね。キャラクターはシンプルというかなんともいえませんが，アクションがいいですね。
Dr.D：こういうゲームを作るのが，一番むずかしいのだ。ぜひチャレンジしてほしい。
編：ビデオゲームのミニチュア版を作るというのがいいですね。
Dr.D：そうだ。つまりBASICでどこまでせまれるかが問題だな。

煎餅討真伝のプログラム・リスト

```
100 POKE $3CEC,0:POKE $3CED,0:POKE $3CEE,0:POKE $284B,0
101 REM ●●●● ショキ セツテイ ●●●●
200 DIM P$(2),F$(4),S$(3),ES$(2),SC$(3):TEMPO 7:AD=53248:O=4514:GOSUB 1500
210 P$(1)="\■\■■o/■■/■■ ■"
220 P$(2)="■o■■/■■ ■"
230 F$(1)="||■■ || ":F$(2)="|\■■/  |"
240 F$(3)="\\■■ //":F$(4)="\\■■  ||"
250 S$(1)="/■/■/":S$(2)="■────"
260 S$(3)="■\■\■\":ES$(1)="\■\"
270 SC$(1)=" ■ ■ ":SC$(2)="■    "
280 SC$(3)="■ ■ ■ ":CL$=" ■■  ■■ ■■  "
290 Y=13:VT=5:GX=21:X1=7:X2=23:M1=1:M2=2:M3=0:CA=1:LV=10:V=-3:HP=4:P=1
295 N=0:C=1:SP=0:L=0:A=0
299 REM ●●●● スクリーン ●●●●
300 PRINT "■";:CURSOR 0,20:PRINT "────────────────────────────────────────"
310 CURSOR 3,6:PRINT "/■/■/^■\/■/■/^■\■\■\/■/^\/^■\/■/■/■/■/^■\■\/■/^■\■\/^■\"
320 CURSOR 3,21:PRINT "VITALITY■■■■■■■■■■■■■■":CURSOR GX,19:PRINT "\|/"
330 CURSOR 12,Y:PRINT P$(1)+"■■"+F$(1)
339 REM ●●●● ゲンジ ボタル ●●●●
340 IF J=1 THEN 650
343 IF J=-1 THEN 710
345 GET K$:IF K$="" THEN 400
350 IF K$="|" THEN V= 3:GOTO 400
360 IF K$="■" THEN V=-3:GOTO 400
370 IF K$="X" THEN 680
380 IF K$="Z" THEN J=1:GOTO 650
400 CURSOR 12,18:PRINT F$(M1):M1=M1+1:M1=M1+(M1=3)*3:GOTO 600
401 REM ●●●● テキ ヲ エラブ ●●●●
410 IF CA<>1 THEN 440
415 IF M2=-1 THEN 950
420 IF INT(RND(1)*3)=1 THEN M2=1:X=INT(RND(1)*25)+14:GOTO 950
430 M2=0:X=36:IF INT(RND(1)*2)=0 THEN EY=15:GOTO 440
435 EY=11
439 REM ●●●● ヘイケ ボタル ●●●●
440 IF M2<>1 THEN 550
450 IF N=LV THEN N=0:GOTO 510
460 CURSOR X,16:PRINT CL$
470 X=X+(V/3):N=N+2:IF X<14 THEN X=14
480 IF X>38 THEN X=38
490 CURSOR X,16:PRINT "/■■ ■■■■ ||"
500 CA=0:GOTO 340
510 CURSOR X-2,16:PRINT ES$(1):MUSIC "R0":CURSOR X-2,16:PRINT "    ■■ ■■───"
520 MUSIC "R0":CURSOR X-3,18:PRINT"    "
530 IF (X<17)*(Y=13) GOSUB 1070
540 GOTO 340
549 REM ●●●●   ヤ   ●●●●
550 IF M2<>0 THEN 1260
555 CURSOR X,EY:PRINT "    "
560 X=X-3:IF X<0 THEN X=0:CA=1:GOTO 340
565 M3=PEEK(AD+X+EY*40)
570 CURSOR X,EY:PRINT "←-"+CHR$(107)
580 IF M3=72 GOSUB 1070:CURSOR 14,15:PRINT " ":GOTO 340
590 CA=0:GOTO 340
599 REM ●●●● スクロール 1 ●●●●
600 CURSOR GX,19:PRINT "    "
610 IF GX+V<0 THEN GX=36:GOTO 640
620 IF GX+V>36THEN GX=0 :GOTO 640
630 GX=GX+V
640 CURSOR GX,19:PRINT "\|/"
644 IF (J=1)+(J=-1) THEN 890
646 GOTO 410
649 REM ●●●● ジャンプ ●●●●
650 IF Y=9 THEN J=-1:GOTO 680
655 CURSOR 12,Y:PRINT "  ■■  ■■  ■■   ■■   ■■   ■■   "
660 Y=Y-2:CURSOR 12,Y:PRINT P$(1)+"■■"+F$(3)
```

★工場の社長と影の会話。**社長**：どうかね，影君。うちの工場を見学してみては？**影**：それでは，おじゃましま～す。**社長**：じゃまするなら帰ってくれ!!!!（静岡市・**タンスに前田コン14才**）……【**影**：？？**編**：これだもの。】

```
670 GOTO 600:GOTO 890
680 CURSOR 12,Y:PRINT " ■■ "
685 POKE 0,C:USR(68)
690 CURSOR 13,Y+2:PRINT S$(C):IF C=3 THEN USR(71):C=1:GOTO 740
700 CURSOR 13,Y+2:PRINT SC$(C):C=C+1:GOTO 685
710 CURSOR 12,Y+2:PRINT " ■■  ■■■  ■■■  ■■■ "
720 Y=Y+2:CURSOR 12,Y:PRINT P$(2)+"■■"+F$(3)+"■■■■"+S$(3):IF Y=13 THEN 740
725 J=-1
730 GOTO 600
739 REM ●●●● ヒット ●●●●
740 IF Y=13 THEN 790
750 IF(M2=0)*(X=15)*(EY=11) THEN J=-1:GOTO 765
755 IF M2=-1 THEN J=-1:DP=2:CURSOR 16,12:PRINT " |":GOTO 825
760 CURSOR 12,Y:PRINT " ■■ ":J=-1:GOTO 410
765 CURSOR X,EY:PRINT "XXX"
770 FOR I=5 TO 15:POKE 0,I:USR(68):NEXT:MUSIC "R1"
780 CURSOR X,EY:PRINT "   ":CA=1
782 IF EY=11 THEN VU=1:A=A+1:GOSUB 1050
783 IF (SP=0)*(A=6) THEN 1140
785 GOTO 860
790 IF M2=0 THEN 870
795 IF X<15 THEN J=0:GOTO 510
800 IF X<>15 THEN J=0:GOTO 860
810 IF J=-1 THEN DP=2:J=0:GOTO 820
815 DP=1:J=0
820 IF SP=1 THEN DP=DP*2
823 IF J=-1 THEN DP=DP*2:J=0
825 HP=HP-DP:IF M2=-1 THEN 840
830 CURSOR X,16:PRINT CL$:X=X+3:CURSOR 14,17:PRINT "\■\■■/■■ ■■■■/"
840 FOR I=5 TO 15:POKE 0,I:USR(68):NEXT:MUSIC "R1"
850 GOSUB 960:IF M2=-1 THEN J=-1:GOTO 340
860 CURSOR 12,Y:PRINT P$(1)+"■ ■ ■ "
865 IF J=-1 THEN CURSOR 12,9:PRINT " ■ ■■ "
867 GOTO 410
870 IF (X=15)*(EY=15) THEN J=0:GOTO 765
880 J=0:GOTO 860
889 REM ●●●● スクロール 2 ●●●●
890 IF M2<>0 THEN 928
900 CURSOR X,EY:PRINT "   ":X=X-3:IF X<0 THEN CA=1:GOTO 410
910 M3=PEEK(AD+X+EY*40)
920 CURSOR X,EY:PRINT "ヤー"+CHR$(107)
925 IF M3=72 GOSUB 1070:CA=1:GOTO 410
927 GOTO 410
928 IF M2<>1 THEN 410
930 CURSOR X,16:PRINT CL$:X=X+(V/3):IF X<14 THEN X=14
935 IF X>38 THEN X=38
940 CURSOR X,16:PRINT "/■■ ■■■■ ||":GOTO 410
949 REM ●●●● テキ ノ バイタリティ ●●●●
950 FOR I=1 TO HP:CURSOR 19+I,23:PRINT "■";:NEXT:GOTO 440
960 FOR I=1 TO DP:CURSOR X2,23:PRINT " ":X2=X2-1
970 NEXT:IF HP<=0 THEN HP=4:X2=23:GOTO 990
975 LV=LV-2:N=0:IF LV=2 THEN LV=10
980 RETURN
989 REM ●●●● ヤッツケタ ●●●●
990 IF M2=-1 THEN 1380
993 CURSOR 15,15:PRINT "ギャー!!■■■/■■ ■■■":MUSIC "R3"
995 CURSOR 18,16:PRINT " ■■ /■■ ■■■ ■":MUSIC "R3"
997 CURSOR 18,17:PRINT " ■■ /■■ ■":MUSIC "R3"
999 CURSOR 18,18:PRINT " ■■ /":MUSIC "R3":FOR I=10 TO 40:POKE0,I:USR(68):NEXT
1000 CURSOR 18,19:PRINT " ":USR(71):CURSOR 15,15:PRINT "      "
1020 HP=HP+P:IF (HP>16)*(SP=1) THEN 1170
1025 IF HP>35 THEN HP=35
1030 N=0:VU=2
1040 CA=1:X2=X2+P:IF X2>35 THEN X2=35
1045 P=P+1:GOSUB 1050:GOTO 860
1049 REM ●●●● バイタリティ アップ ●●●●
1050 FOR I=1 TO VU:X1=X1+1:VT=VT+1:IF X1>17 THEN X1=17
1055 IF VT>15 THEN VT=15
1060 CURSOR X1,23:PRINT "■":NEXT:RETURN
1069 REM ●●●● ダメージ ●●●●
1070 CURSOR 11,Y:PRINT P$(1)+"■■"+F$(4)+"■■■■■■ ■ ■■ ■■■ ■■ ■ ■■ "
1075 CURSOR 14,16:PRINT SC$(3):IF M2=0 THEN X=8
1080 V=3:FOR I=10 TO 20:POKE 0,I:USR(68):NEXTI:USR(71)
1090 CURSOR X1,23:PRINT " ":X1=X1-1
1100 CURSOR 11,Y:PRINT " ■ ■■■ ■■■ ■■ ■ ■■■■■"+P$(1)+"■■"+F$(1)
1110 CURSOR 14,Y+2:PRINT " "
1120 VT=VT-1:IF VT<1 THEN 1330
1125 IF M2=-1 THEN CURSOR12,19:PRINT" ■  ■  ■ "
1130 RETURN
1139 REM ●●●● センベイ トウ ●●●●
1140 CURSOR 13,10:PRINT "  センベイ  トウ ダ !!":FOR I=200 TO 0 STEP-1
1150 POKE 0,I:USR(68):NEXT:SP=1:CURSOR 13,10:PRINT "                    "
1160 GOTO 860
1169 REM ●●●● センベイ マオウ ●●●●
1170 CURSOR 16,8:PRINT " ╱‾‾‾‾‾‾‾‾╲"
1180 CURSOR 16,9:PRINT " |‾‾╲ ┘└ ╱‾‾|"
1190 CURSOR16,10:PRINT " |╱‾‾╲┐┌╱‾‾╲|"
1200 CURSOR16,11:PRINT " |└■┘ └■┘|"
1210 CURSOR16,12:PRINT " |         |"
1220 CURSOR16,13:PRINT " |■■■■■■■■■|"
1230 CURSOR16,14:PRINT " |▼▼▼▼▼▼|"
1240 CURSOR16,15:PRINT " ╲________╱":CURSOR 31,10:PRINT "ワッハッハ!!"
1245 CURSOR 13,16:PRINT " ■ ■ ":CURSOR 20,23:PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■"
1250 M2=-1:HP=19:X2=38:GOTO 340
1260 POKE 0,INT(RND(1)*200):USR(68)
1262 IF L=2 THEN 1290
1263 IF L<>0 THEN 1285
1265 IF RND(1)<.2 THEN 1280
1270 GOTO 340
1279 REM ●●●● カミナリ ●●●●
1280 CURSOR 18,11:PRINT "■__| ■__|"
1285 L=L+1:GOTO 340
1290 CURSOR12,19:PRINT"/■/\/■/\/■/":FORI=70TO80:POKE0,I:USR(68):NEXT:USR(71)
1300 IF Y=13 THEN GOSUB 1070:GOTO 340
1310 L=0:CURSOR12,19:PRINT" ■  ■  ■ ":CURSOR18,11:PRINT"└■┘ └■┘"
1315 GOTO 340
1319 REM ●●●● ゲーム オーバー ●●●●
1330 FOR I=0 TO 6:CURSOR 12,Y+I:PRINT "X■X■■X■■■X■■X■■X■■XX"
1340 CURSOR 14,19:PRINT "GAME  OVER":USR(62):CURSOR 14,21:PRINT "TRY AGAIN ?"
1350 GET K$:IF K$="Y" THEN RUN
1360 IF K$="N" THEN END
1370 GOTO 1350
1379 REM ●●●● オメデトウ ゴザイマス ●●●●
1380 FOR I=8 TO 15:CURSOR 18,I:PRINT "XXXXXXXXXX":NEXT
1390 CURSOR 13,11:PRINT "ワガ タマシイ ハ フメツ ジャ !!"
1400 FOR I=0 TO 255:POKE 0,I:USR(68):NEXT:FOR I=1 TO 2000:NEXT
1410 PRINT "■";:CURSOR 13,7:PRINT "OTSUKARESAMA !!"
1420 CURSOR 10,9:PRINT "アナタ ハ マボロシ ノ センベイ"
1430 CURSOR 7,11:PRINT "ゲンジ ホダル センベイ ヲ テ ニ イレタ !!":GOTO 1340
1439 REM ●●●● タイトル ●●●●
1500 PRINT "■";:CURSOR 0,4
1510 PRINT "  ＼  ╱   ╱╲ ╱ ╱  ＼ ┼  ___   ╱     "
1520 PRINT "────── ╱┬┬  ──┼─  ┼── ╱ ─── "
1530 PRINT " ┌┐||   ┌┐||   ─＼|  └──┘  |_____"
1540 PRINT " ┌┐||   ┌┐||   ─  |  └──┘  | ╱  "
1550 PRINT " ┌┐ ┘  ┌┬|| ┌┐ |  └──┘  |╱   "
1560 PRINT "        ┌ |┬ || |  ───   |╱  | "
1570 PRINT "╱＼＼＼  ┌ ┘ |  └┘ ┘  ╱＼  |───┐ "
1580 CURSOR 10,19:PRINT"C 1986 1987 TGC.M"
1590 CURSOR 9,21:PRINT"ALL RIGHTS RESERVED"
1600 FOR I=1 TO 150:POKE 0,INT(RND(1)*250):USR(68):NEXT:USR(71)
1610 CURSOR 13,15:PRINT "PUSH 'S' KEY":USR(62)
1620 GET K$:IF K$="S" THEN RETURN
1630 GOTO 1620
```

★僕の友人は，ラム，ロム，ランの区別がつかない，影さんみたいなやつです。（栃木市・**森戸一暁14才**）……
【影：「すし」と「すす」と「しし」を発音するとアクセントがちがうだけで，すべて「すす」とは…ならないか。】

MZ-700/1500(S-BASIC)用
(※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です)

WORD PANIC (ワード パニック)

まっぴー



はじめに

英単語マスターのソフトは，以前にベーマガで何本か紹介されていますが，ゲーム性を強くして，改めて作ってみました。

遊びかた

プログラムをRUNさせると，かっこいい(?)タイトルが表示され，[S]キーを押すとゲーム・スタートです。

カーソル・キーで「웃」を操作して，英単語のアルファベットを拾っていきます（たとえば，問題が「ネコ」だったら，C，A，Tの順番に拾う)。

正しいアルファベットを拾ったら，ラウンド数×50点が加点され，ちがうアルファベットを拾ったら，ラウンド数×10点が減点されます。最初の持ち点は200点です。

アルファベットを拾い集めている最中に，「透明エイリアン」につかまると1ミスになります。この「透明エイリアン」は，その名のとおり，姿は見えませんが，フィールドの上端と左端にあるレーダーにて，矢印で示されます。矢印の交わっているところが「透明エイリアン」の居場所となるわけです。

このゲームには制限時間がついていて，1面目は2分ですが，以降，ラウンド・クリアするごとに10秒ずつ減っていき，最短で40秒までになります。制限時間を過ぎると，当然1ミスになります。3ミスでゲーム・オーバーです。

アルファベットを拾い集めて英単語を完成させると，ラウンド・クリアとなり，残りタイム×5点がボーナスとして加点され，つぎのラウンドにいきます。

ハイスコアをマークすると，ゲーム・オーバー時に名前が6文字まで登録できます。カーソル・キーで文字を選び，[CR]キーで登録します。文字の修正はできません。強制登録終了はスペース・キーです。

なお，リプレイは[S]キーです。

ゲームのコツ

減点をおそれて，ウロウロしたり，立ち止まったりすると危険です。減点をおそれず，どんどん目的のアルファベットまで，つきすすみましょう。

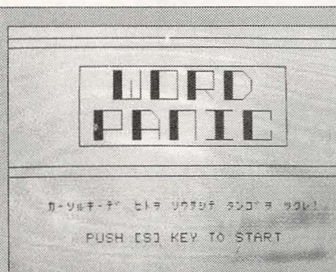
プログラム

問題データは，問題，答え，問題，答…となっているので，変えたい人は自由に変えてください。

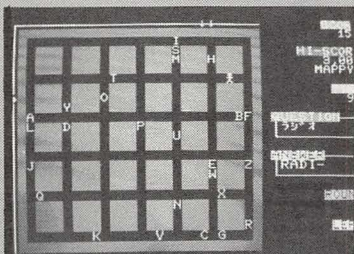
問題は100問ありますが，「そんなに打ち込むなんて冗談じゃないよ!」という人は，減らしてもかまいません。ただし，110行の「100」を作ったデータの個数に，そして，20行と30行の「99」を作ったデータの個数−1に変えてください。

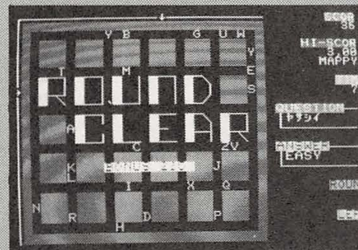
タイトルを省きたい人は，60行と，1240行から1440行までを，取ってください。

エイリアンの追いかけがきつい，と

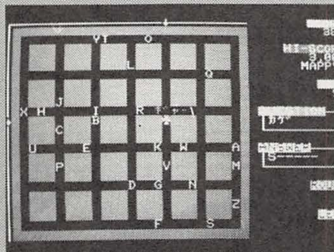


▲《写真1》楽しみながら英単語を覚えられるんだぜい〜

▼《写真2》ラジオか…，よし，あとひと息なんだが…




▲《写真3》このように，英単語ができあがるとクリア

▼《写真4》ところが透明エイリアンにつかまると，ギャー!


★となりの柿はよく客食う柿だ。(高知市・■S▶14才)……【編：そんなにでかい柿があるものか。影：柿がでかいわけじゃなく，客が小さいってこともあるぞ。編：プッ!柿より小さいなんて，客ならぬギャグですね。】

いう人は，240行の「…TO 1」の1を，2か3ぐらいにしてください。エイリアンの動きが遅くなります。

最後に

このプログラム，英単語を打ち込んで覚え，ゲームで覚え，と2度覚えるため，しっかり頭に入ります。でも，影さんはムリだろう一なー。

MZ－700を貸してくれた米地君，ありがとねー。

提供はDRAGON，YONEII，APPLEでした。K・H☆

CHECKER FLAG

編：このゲームはむずかしいですね，英語のにがてな人には。

Dr.D：それ以上に，ゲーム自体けっこうむずかしいのではないかな。まあ，とにかく学習用ソフトとして良くできていると言える。

編：こういうゲームをもっと作ってほしいですね。

DrD：そうだな。しかし，ゲームがつまらなくては意味がないぞ。楽しみながら学習できるという感覚で，プログラムを作ってみては？

WORD PANICのプログラム・リスト

```
10 COLOR ,,0,6:CLS:TEMPO 7:POKE $3444,0
20 DIM Q$(99),A$(99):HI=3000:HN$="NAPPY.":V=53248
30 FOR I=0 TO 99
40 READ Q$(I):READ A$(I)
50 NEXT
60 GOSUB 1240
70 TI=12:SC=200:RO=1:LE=3:HF=0
80 '<<<<<<<<< GAME START >>>>>>>>>
90 X=2:Y=2:EX=26:EY=22:L=0
100 GOSUB 1460
110 I=INT(RND(1)*100)
120 QU$=Q$(I):AN$=A$(I)
130 CURSOR 30,11:PRINT QU$
140 FOR J=1 TO LEN(AN$)
150 CURSOR 29+J,15:PRINT"-"
160 NEXT
170 CURSOR 11,12:PRINT"READY!!"
180 MUSIC"C4EG+CR7"
190 CURSOR 11,12:PRINT[2,]"[illegible]"
200 TM=INT(TI/6):TS=TI-TM*6
210 LM$="000"+STR$(TM)+STR$(TS)+"0"
220 TI$="000000"
230 '<<<<<<<<< PLAYER CHR >>>>>>>>>
240 FOR K=0 TO 1
250 GET A$
260 IF A$<>"" THEN CURSOR X,Y:PRINT " "
270 XM=X-INT(X/4)*4:YM=Y-INT(Y/4)*4
280 X=X+(YM=2)*((A$="[illegible]")*(X>2)-(A$="[illegible]")*(X<26))
290 Y=Y+(XM=2)*((A$="[illegible]")*(Y>2)-(A$="[illegible]")*(Y<22))
300 CC=PEEK(V+X+Y*40)
310 IF (CC>0)*(CC<27) THEN 500
320 CURSOR X,Y:PRINT CHR$(99)
330 IF (X=EX)*(Y=EY) THEN 830
340 GOSUB 740:GOSUB 790
350 IF TI$=LM$ THEN CURSOR 31,8:PRINT"TIME OUT!":GOTO 830
360 NEXT
370 '<<<<<<<<< ENEMY CHR >>>>>>>>>>
380 SX=ABS(EX-X):SY=ABS(EY-Y)
390 IF SX=SY THEN ON INT(RND(1)*2)+1 GOTO 410,420
400 IF SY>SX THEN 420
410 EX=EX+SGN(X-EX):GOTO 430
420 EY=EY+SGN(Y-EY)
430 CURSOR EX-1,0:PRINT"-↓-"
440 CURSOR 0,EY-1:PRINT"[illegible]"
450 IF (X=EX)*(Y=EY) THEN 830
460 GOSUB 740:GOSUB 790
470 IF TI$=LM$ THEN CURSOR 31,8:PRINT"TIME OUT!":GOTO 830
480 GOTO 240
490 '<<<<<<< ALPHABET CHECK >>>>>>>
500 L=L+1
510 PC=CC+64:GOSUB 1180
520 IF CHR$(CC+64)=MID$(AN$,L,1) THEN 540
530 MUSIC"-C4":SC=SC-RO*10:GOSUB 740:L=L-1:GOTO 320
540 MUSIC"+#A2+F":SC=SC+RO*50:GOSUB 740
550 CURSOR 29+L,15:PRINT CHR$(CC+64)
560 IF L=LEN(AN$) THEN 590
570 GOTO 320
580 '<<<<<<<< ROUND CLEAR >>>>>>>>>
590 CURSOR 3,7:PRINT[5,]"[illegible]"
600 CURSOR 3,8:PRINT[5,]"[illegible]"
610 CURSOR 3,9:PRINT[5,]"[illegible]"
620 CURSOR 7,11:PRINT[5,]"[illegible]"
630 CURSOR 7,12:PRINT[5,]"[illegible]"
640 CURSOR 7,13:PRINT[5,]"[illegible]"
650 MUSIC"C3EDGCEDGDFEADFEAEGFDEGFBR6+C7"
660 CURSOR 10,16:PRINT[0,7]"BONUS";PT*5
670 FOR I=0 TO 1000:NEXT
680 MUSIC"G0":PT=PT-1:SC=SC+5:GOSUB 740
690 CURSOR 10,16:PRINT[0,7]"BONUS";PT*5;" "
700 IF PT THEN 680
710 IF TI>4 THEN TI=TI-1
720 RO=RO+1:GOTO 90
730 '<<<<<<<< SCORE PRINT >>>>>>>>>
740 CURSOR 33,1:PRINT USING"###,###";SC
750 IF HI<SC THEN HI=SC:HF=1:CURSOR 34,5:PRINT"      ":HN$=""
760 CURSOR 33,4:PRINT USING"###,###";HI
770 RETURN
780 '<<<<<<<<< TIME PRINT >>>>>>>>>
790 PT=TI*10-(VAL(MID$(TI$,4,1))*60+VAL(RIGHT$(TI$,2)))
800 CURSOR 37,8:PRINT USING"###";PT
810 RETURN
820 '<<<<<<<<<<< DEATH >>>>>>>>>>>
830 CURSOR X-1,Y-1:PRINT[2,]"[illegible]"
840 FOR I=0 TO 7
850 CURSOR X,Y:PRINT CHR$(99):MUSIC"+C0B"
860 CURSOR X,Y:PRINT CHR$(100):MUSIC"A0G"
870 CURSOR X,Y:PRINT CHR$(102):MUSIC"F0E"
880 CURSOR X,Y:PRINT CHR$(101):MUSIC"D0C"
890 NEXT
900 LE=LE-1
910 IF LE=0 THEN 940
920 GOTO 90
930 '<<<<<<<<< GAME OVER >>>>>>>>>
940 CURSOR 3,7:PRINT[6,1]"[illegible]"
950 CURSOR 3,8:PRINT[6,1]"[illegible]"
960 CURSOR 3,9:PRINT[6,1]"[illegible]"
```

★シンデレラは，12時をすぎると，馬車も衣装も元にもどるのに，なぜガラスのくつだけ残っているんだろう。影さん知ってますか？（兵庫県神崎郡・**中塚良基14才**）……**【影：シンデレラは私の彼女じゃないから知らない。】**

```
970 CURSOR 11,11:PRINT[6,1]"■┐ ■ |■‾ ■‾|"
980 CURSOR 11,12:PRINT[6,1]"■ |■ / ■- ■_|"
990 CURSOR 11,13:PRINT[6,1]"■_| ■/ ■__ ■ \"
1000 MUSIC"+A4+F+D#AFD-#A4-F-D-C-D-F-#AD+#A"
1010 IF HF=0 THEN 1140
1020 FOR I=14 TO 22
1030 CURSOR 2,I:PRINT SPC(25)
1040 NEXT
1050 CURSOR 6,15:PRINT[2,7]"YOU ARE HI-SCORE!"
1060 CURSOR 3,17:PRINT[6,2]"INPUT YOUR NAME(6ﾓｼﾞﾏﾃﾞ)"
1070 PT=0:CC=65
1080 GET A$
1090 CC=CC-(A$="■")*(CC>32)+(A$="■")*(CC<191)
1100 IF A$=CHR$(13) THEN MUSIC"+EO+C":HN$=HN$+CHR$(CC):PT=PT+1
1110 IF (A$=" ")+(PT=6) THEN 1140
1120 CURSOR 11+PT,19:PRINT[6,1]CHR$(CC)
1130 GOTO 1080
1140 CURSOR 5,22:PRINT"REPLAY→PUSH [S] KEY"
1150 GET A$:IF A$="S" THEN 70
1160 GOTO 1150
1170 '<<<<<<< ALPHABET PRINT >>>>>>>
1180 PX=INT(RND(1)*25)+2
1190 PY=INT(RND(1)*21)+2
1200 IF PEEK(V+PX+PY*40) THEN 1180
1210 CURSOR PX,PY:PRINT[6,]CHR$(PC)
1220 RETURN
1230 '<<<<<<<<<<<< TITLE >>>>>>>>>>>>
1240 PRINT:FOR I=0 TO 79
1250 PRINT"-";
1260 NEXT:PRINT
1270 PRINT TAB(8);"┌──────────────────┐"
1280 PRINT TAB(8);"| ■ |■┐■┐■\ |"
1290 PRINT TAB(8);"| ■||■ |■_|■ | |"
1300 PRINT TAB(8);"| ■_|■_|■\ ■/ |"
1310 PRINT TAB(8);"|                 |"
1320 PRINT TAB(8);"| ■┐■\ ■┐‾■ ■┐ |"
1330 PRINT TAB(8);"| ■ ■_|■_| ■ ■ |"
1340 PRINT TAB(8);"| ■ ■ |■ |_■_ ■_| |"
1350 PRINT TAB(8);"└──────────────────┘"
1360 PRINT:FOR I=0 TO 79
1370 PRINT"-";
1380 NEXT
1390 CURSOR 5,18:PRINT"ｶｰｿﾙｷｰﾃﾞ ﾋﾄｦ ｿｳｻｼﾃ ﾀﾝｺﾞｦ ﾂｸﾚ!"
1400 CURSOR 9,21:PRINT"PUSH [S] KEY TO START"
1410 GET A$
1420 IF A$<>"S" THEN 1410
1430 COLOR ,,7,0:CLS
1440 RETURN
1450 '<<<<<<<<<<<< FIELD >>>>>>>>>>>>
1460 CLS
1470 PRINT"┌──────────────────────────┐"
1480 FOR I=1 TO 23
1490 PRINT[2,]"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1500 CURSOR 0,I:PRINT"|"
1510 NEXT
1520 FOR I=2 TO 22 STEP 4
1530 FOR J=2 TO 18 STEP 4
1540 CURSOR I,J:PRINT[2,]"   ▒▒▒ ▒ ▒▒▒ ▒ ▒▒▒ ▒ ▒▒▒"
1550 NEXT J,I
1560 CURSOR 2,2:PRINT CHR$(99)
1570 CURSOR 14,12:PRINT"."
1580 CURSOR 35,0:PRINT[,1]"SCORE"
1590 CURSOR 32,3:PRINT[,2]"HI-SCORE"
1600 CURSOR 34,5:PRINT HN$
1610 CURSOR 36,7:PRINT[,3]"TIME"
1620 FOR I=10 TO 14 STEP 4
1630 CURSOR 29,I  :PRINT"┌──────────┐"
1640 CURSOR 29,I+1:PRINT"|          |"
1650 CURSOR 29,I+2:PRINT"└──────────┘"
1660 NEXT
1670 CURSOR 29,10:PRINT[,4]"QUESTION"
1680 CURSOR 29,14:PRINT[0,5]"ANSWER"
1690 CURSOR 35,18:PRINT[0,6]"ROUND"
1700 CURSOR 38,19:PRINT USING"##";RO
1710 CURSOR 36,21:PRINT[0,7]"LEFT"
1720 CURSOR 38,22:PRINT LE
1730 FOR PC=65 TO 90
1740 GOSUB 1180
1750 NEXT
1760 RETURN
1770 '<<<<<<< QUESTION DATA >>>>>>>>
1780 DATA ｼﾞｭｳｼｮ,ADDRESS,ｼﾞﾀﾞｲ,AGE,ﾌﾀﾀﾋﾞ,AGAIN,ｸｳｷ,AIR
1790 DATA ﾀﾀｶｲ,BATTLE,ｸﾏ,BEAR,ｱｵ,BLUE,ｼｮｳﾈﾝ,BOY
1800 DATA ﾈｺ,CAT,ﾖﾌﾞ,CALL,ﾆﾝｼﾞﾝ,CARROT,ﾂｶﾏｴﾙ,CATCH
1810 DATA ﾂｸｴ,DESK,ﾋﾂﾞｹ,DATE,ｸﾗｲ,DARK,ﾀﾞﾒｰｼﾞ,DAMAGE
1820 DATA ﾀﾍﾞﾙ,EAT,ﾔｻｼｲ,EASY,ｿﾞｳ,ELEPHANT,ｴｲｺﾞ,ENGLISH
1830 DATA ﾄﾓﾀﾞﾁ,FRIEND,ｻｶﾅ,FISH,ﾕﾋﾞ,FINGER,ﾐﾂｹﾙ,FIND
1840 DATA ｷﾝ,GOLD,ｼｮｳｼﾞｮ,GIRL,ｱｸｴﾙ,GIVE,ｲｸ,GO
1850 DATA ﾀｽｹﾙ,HELP,ﾓｯﾃｲﾙ,HAVE,ｲｴ,HOUSE,ｳﾏ,HORSE
1860 DATA ｱｲﾛﾝ,IRON,ｼﾏ,ISLAND,ｲﾝｸ,INK,ｺｵﾘ,ICE
1870 DATA ﾆｯﾎﾟﾝ,JAPAN,ｼﾞｮｳﾀﾞﾝ,JOKE,ｼﾞｬﾝﾌﾟ,JUMP,ｼﾞｬﾝｸﾞﾙ,JUNGLE
1880 DATA ｶｷﾞ,KEY,ﾅｲﾌ,KNIFE,ｵｳｻﾏ,KING,ｺﾛｽ,KILL
1890 DATA ﾋﾀﾞﾘ,LEFT,ﾅｶﾞｲ,LONG,ｸﾁﾋﾞﾙ,LIP,ﾁｭｳｼｮｸ,LUNCH
1900 DATA ﾒﾛﾝ,MELON,ｶｶﾞﾐ,MIRROR,ｱｻ,MORNING,ﾓｰﾀｰ,MOTOR
1910 DATA ﾖﾙ,NIGHT,ﾉｲｽﾞ,NOISE,ﾉｰﾄ,NOTEBOOK,ｲﾏ,NOW
1920 DATA ﾌﾙｲ,OLD,ｵﾙｶﾞﾝ,ORGAN,ｿﾄ,OUT,ｵﾚﾝｼﾞ,ORANGE
1930 DATA ﾋﾟｱﾉ,PIANO,ｺｳｴﾝ,PARK,ｴﾝﾋﾟﾂ,PENCIL,ﾁｶﾗ,POWER
1940 DATA ｸｲｽﾞ,QUIZ,ｼﾞｮｵｳｻﾏ,QUEEN
1950 DATA ﾐｷﾞ,RIGHT,ﾗｼﾞｵ,RADIO,ｳｻｷﾞ,RABBIT,ﾊｼﾙ,RUN
1960 DATA ｶｹﾞ,SHADOW,ｶﾞｯｺｳ,SCHOOL,ﾐｼﾞｶｲ,SHORT,ｽｷｰ,SKI,ｶｶﾞｸ,SCIENCE
1970 DATA ﾃｰﾌﾟ,TAPE,ﾃｰﾌﾞﾙ,TABLE,ｾﾝｾｲ,TEACHER,ﾃﾞﾝﾜ,TELEPHONE
1980 DATA ｶｻ,UMBRELLA,ﾂｶｳ,USE,ｵｼﾞ,UNCLE
1990 DATA ﾊﾞｲｵﾘﾝ,VIOLIN,ｶﾋﾞﾝ,VASE
2000 DATA ｱﾙｸ,WALK,ﾐｽﾞ,WATER,ｳﾃﾞﾄﾞｹｲ,WATCH,ｱﾗｳ,WASH,ﾃﾝｷ,WEATHER,ｶｾﾞ,WIND
2010 DATA ｷｲﾛ,YELLOW,ｷﾉｳ,YESTERDAY
2020 DATA ﾄﾞｳﾌﾞﾂｴﾝ,ZOO,ｼﾏｳﾏ,ZEBRA
2030 DATA ﾜﾅ,TRAP,ｻﾞｯｼ,MAGAZINE,ﾍﾞｰｼｯｸ,BASIC,ﾋﾟｽﾄﾙ,GUN
2040 DATA ﾍﾞﾝｷｮｳ,STUDY,ﾕﾋﾞﾜ,RING
```

★こんなこと書いて送ったら，影さんに笑われると思ってださなかったネタがＯＦに載っているときほど，くやしいことはない！（埼玉県春日部市・**オヨネコぶーにゃん16才**）……【**影**：私が笑えるものは採用になるだろうが。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）

HEBIKUN RIVER（ヘビクン リバー）

HAKUIWA



ゲーム・ストーリー

まだ子どものヘビ君は，病気のお母さんのために，川の上流にはえている秘草（どんな病気もなおしてしまうという薬草）を取りに行こうと，川をのぼりはじめました。

しかし，昨日の雨で川がはんらんして，上流から大木が流れてきます。でも，ヘビ君は，大木の間から流れてくるエサや，パワーエサなどを取って，とにかく川をのぼっていくのだが…。

遊びかた

↑↓→←のキーでヘビ君を動かしてください。ただし，上下の動ける範囲は少ないです。上流から流れてくる大木“▒▒▒▒”をよけながら進んでいってください。

エネルギーが0になるか，大木に当たるとゲーム・オーバーです。

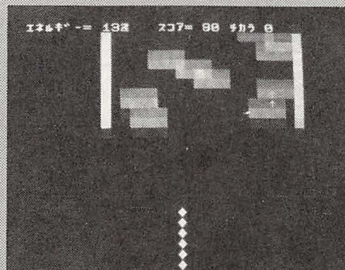
他に上流から，“♡”，“↑”，“¥”が流れてきますが，“♡”を取ると，エネルギーが増え，“↑”を取ると，チカラが一つ増え，1回大木に当たってもビクともしなくなります。つまり，これを取れば取るほど，チカラが増え，チカラがなくなるまで死なないというわけです。

“¥”を取ると，点数が増えます。

☆

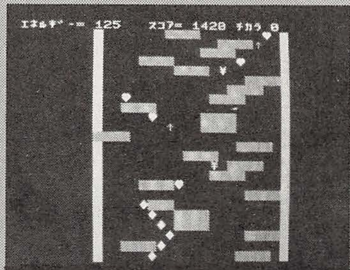
プログラム

Very Shortです。今までのＭＺ-700のプログラムの中で一番短いと思います(そのわりにおもしろい)。まあ，あまり改造するところもないと思いますが，適当にパワーアップ・アイテムを作ってみるのもいいと思います。



▲《写真1》さあ，ヘビ君は病気のお母さんのために，川をのぼりはじめた

▼《写真2》うまくエネルギーを補充しないと力つきるぞ。思わず夢中になるスクロール・ゲームだ



《第1表》変数表

X	自分のX座標
Y	自分のY座標
SC	スコア
G	力
N	エネルギー

《第2表》プログラムの説明

10～20	タイトル画面
30	初期設定
40～100	キャラクター表示
120～150	キー操作
160～178	アイテムを取ったかどうか
180	大木の当たり判定
190～200	点数，エネルギー
210～220	ゲーム・オーバー画面

HEBIKUN RIVERのプログラム・リスト

```
10 CLS:LOCATE7,13:COLOR6:PRINT"GAME START S KEY"
20 Z$=INKEY$(0):IF Z$="S" THEN30 ELSE20
30 CLS:X=18:Y=19:J$="◆":ZB$=" ":A$="▒▒▒▒":B$="♥":C$="¥":N=150:SC=0:D$="↑":G=0
40 Q$=CHARACTER$(X,Y-1):LOCATE0,1:PRINTCHR$(15)
45 COLOR3:LOCATEX,Y:PRINTJ$
50 COLOR5:LOCATE0,0:PRINT"  ｴﾈﾙｷﾞｰ=";N;"  ｽｺｱ=";SC;"ﾁｶﾗ";G
60 COLOR4:PRINTSPC(10);"▌";SPC(20);"▌"
70 S=RND*18+10:L=RND*100
80 IF L<16THENAS=RND*20+10:COLOR6:LOCATE AS,1:PRINTB$
90 IF L>92 THEN SB=RND*20+10:COLOR3:LOCATESB,1:PRINTC$
95 IF L>85 AND L<89 THEN KL=RND*20+10:COLOR2:LOCATEKL,1:PRINTD$
100 COLOR1:LOCATE S,1:PRINTA$
120 O$=INKEY$(0):IF O$="→" AND X<30 THEN X=X+1
130 IF O$="←" AND X>11 THENX=X-1
140 IF O$="↑" AND Y>18 THEN Y=Y-1
145 IF Y>22 THENY=22
150 IF O$="↓" AND Y<23 THENY=Y+1
160 IF Q$=B$THENN=N+99:MUSIC"C0"
170 IF Q$=C$THENSC=SC+800:MUSIC"A0"
175 IF Q$=D$THENG=G+1:MUSIC"E0"
178 IF Q$="▒" THENG=G-1:MUSIC"B0"
180 IF G<0 OR N<0 THENMUSIC"C0D1C1D1C1D1R1#C1#D2F2E2":GOTO210
190 SC=SC+10:N=N-2
200 GOTO40
210 COLOR6:LOCATE7,13:PRINT"GAME OVER--(Y)"
220 S$=INKEY$(0):IF S$="Y" THEN 30 ELSE 220
```

★僕は，このハガキを切りとるのに，5ページほどいっしょに切ってしまった大ボケ野郎です。(神奈川県横浜市・なにそれ13才)……【影：紹介します。小ボケとトボケです。やすきよ：どうも，お久しぶりです。】

MZ-1500用

SHARP(シャープ)を救え!! 3

RANDOM田村



諸君，お待たせ！田村しんいち改めRANDOM田村の登場だ。心して読めよっっっ。

なぜ？だ

とうとうSHARPを救えシリーズも3作目に入った。なぜか異星人にねらわれた㈱シャープを救う方法はただ一つ。右の完成図をもとに左のパネルに同じものを書かねばならない！

早くしないと上からトマッタちゃん(㈲)が落ちてくるぞ!!立ちあがれ，㈱シャープの星ルーキー＝レイ!!

PLAYもびる

カーソル・キーで動かし，スペース・キーを押してパネルの色をかえるのだ!!

白パネルの上で押すと，マゼンタパネルに，マゼンタパネルの上で押すと白パネルになる。これを活用して完成図と同じものを作るんだあっ!!

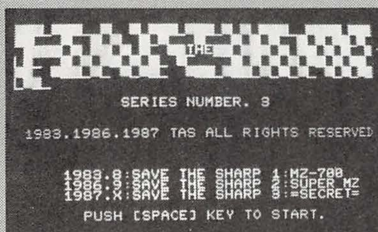
ただし，異星人につかまってはいけないぞ！

そーLONG

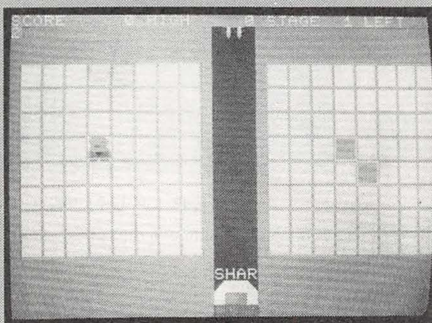
タイトル画面のとき，BREAKして，ST＝＊：CONT⏎（＊の中に1～16までの面数を入れる）とすると，好きな面からプレイできる!!とくに16面は感動だぜ！全面クリアすると，感動のエンディングが…（かくしアイテムが一つあり。自分で捜そう）。

CHECKER FLAG

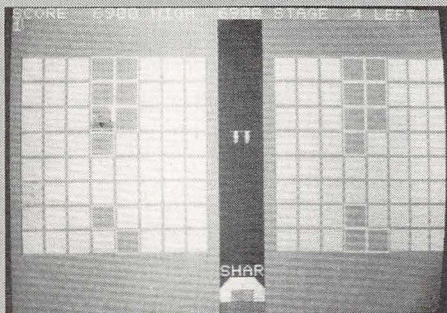
Dr.D：ちょっと変わったアクション・ゲームだ。
編：これならいくらでも面を作れそうですね。
Dr.D：ウム，マップをもう少し考えてほしかったな。パネルのないところを作って，そこは通れないようにするとかすると，もっとおもしろくなったと思うのだが。
編：なるほど，そうですね。このままだとチョット変化にとぼしいですからね。
Dr.D：まあ，そのぐらいはキミたちが手を加えて改造することだな。
編：そうですね。ゲームを作るいい練習になりますね。



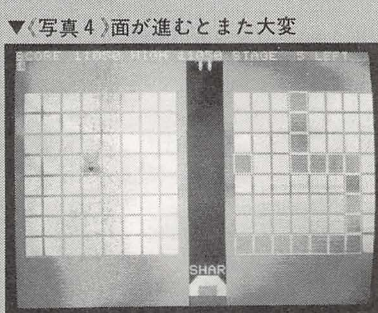
▲《写真1》シャープを救え!! 3のタイトル画面



◀《写真2》右と同じように左のパネルの色を変えろ！



▶《写真3》もうひと息なんだが，異星人がじゃまをして…



▼《写真4》面が進むとまた大変

★影さんをたたきなれた，つぐ美さんへ。影さんとスイカは，どっちがいい音しますか？（静岡市・ムーネンペ13才）……【影：「たたく」というより「ふむ」といったほうがいいんじゃ…。つぐ美：手がでる前に足がでるとでも……。】

```
10 '
20 ' [SAVE THE SHARP 3] 1987.2 TAS
30 ' PROGRAMMED BY SHINICHI TAMURA
40 '   PEN NAME. "RANDOM TAMURA"
50 '
60 ' ▒▒[ FIRST SETTING ]▒▒▒▒▒▒▒▒
70 INIT "CRT:I":PAL:PRTY 2:CLR:MUSIC INIT:POKE $5C72,0
80 DIM W1(16,16),W2(16,16),SD$(16),MU$(8),CP(3)
90 CP(0)=7:CP(1)=5:CP(2)=1:CP(3)=0
100 ' ▒▒[ READ DATA ]▒▒▒▒▒▒▒▒
110 RESTORE:FOR I=1 TO 41:READ A$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT I
120 FOR I=1 TO 16:READ SD$(I):NEXT I
130 ' ▒▒[ START ]▒▒▒▒▒▒▒▒
140 ST=1:MA=4:SC=0
150 GOSUB "TITLE":GOSUB "SCREEN"
160 ' ▒▒[ GAME START ]▒▒▒▒▒▒▒▒
170 CURSOR 0,22:PRINT[1,6]"GET READY";ST;" STAGE"
180 MUSIC "O2A1AFFAABB+C+D+C+D+C3";"O2D1DDDDDDDDDDD3":MUSIC WAIT
190 CURSOR 0,22:PRINT SPC(18)
200 X=6:Y=6:EX=0:EY=0:XM=2:YM=0:TW=0:QY=1:SX=INT(RND(1)*8)*2:SY=INT(RND(1)*8)*2:
CS=0:CT=0
210 '
220 IF TI$>="000016" AND ST<>16 THEN MUSIC"SOM7+D4B1ABAA2B+C+D+D3+D4B1ABAA2B+C+D
+D3+C4B1+CB+D2+CB+C+D+C4B1+CB+D2+CB+C+DB4A1BAG4FGAB6":TI$="000000"
230 IF ST<>16 THEN 270
240 IF TI$>="000006" THEN M1$="O3SOM8+C1BAB":M2$="O2SOM6-D3-G":M1$=M1$+M1$+M1$+M
1$+M1$+M1$+M1$:M2$=M2$+M2$+M2$+M2$+M2$+M2$+M2$:MUSIC M1$;"";"";M2$:TI$="000000"
250 IF PS=0 THEN PAL 6,,2:PS=1 ELSE PAL 2,,6:PS=0
260 ' ▒▒[ KEY SCAN & LOUKIE PRINT ]▒▒
270 WA=W1(X,Y):GET A$:IF A$<>"" THEN CURSOR X+1,Y+4:PRINT"  ▒▒  ":IF WA=1 THEN
FPRINT[X+1,Y+4]37,38[X+1,Y+5]39,40 ELSE FPRINT[X+1,Y+4]9,10[X+1,Y+5]11,12
280 IF A$="▒" AND X>1 THEN X=X-2
290 IF A$="▒" AND X<14 THEN X=X+2
300 IF A$="▒" AND Y>1  THEN Y=Y-2
310 IF A$="▒" AND Y<14 THEN Y=Y+2
320 FPRINT [X+1,Y+4]1,2[X+1,Y+5]3,4:CURSOR X+1,Y+4:IF W1(X,Y)=1 THEN PRINT[3]"▒
▒▒" ELSE PRINT[7]"▒▒"
330 IF A$=" " THEN "TURN.P"
340 IF CS=1 THEN CT=CT+1:IF CT<150 THEN GOTO 220 ELSE CS=2:CURSOR 0,23:PRINT SPC
(17)
350 ' ▒▒[ ENEJIN MOVE & PRINT ]▒▒▒▒▒▒▒▒
360 FPRINT [EX+1,EY+4]9,10[EX+1,EY+5]11,12
370 IF W1(EX,EY)=1 THEN GOSUB 450:W1(EX,EY)=0:IF W2(EX,EY)=1 THEN TW=TW-1
380 IF W2(EX,EY)=2 THEN GOSUB 450:TW=TW+1:W2(EX;EY)=0
390 EX=EX+XM:EY=EY+YM
400 IF EX>14 THEN EX=14:GOSUB 450 ELSE IF EX<0 THEN EX=0:GOSUB 450
410 IF EY>14 THEN EY=14:GOSUB 450 ELSE IF EY<0 THEN EY=0:GOSUB 450
420 FPRINT [EX+1,EY+4] 5,6[EX+1,EY+5]7,8
430 IF EX=X AND EY=Y THEN "MISS"
440 GOTO 490
450 YM=INT(RND(1)*3)-1:XM=INT(RND(1)*3)-1:IF XM=0 AND YM=0 THEN 450
460 YM=YM*2:XM=XM*2
470 RETURN
480 ' ▒▒[ TOMA'TTA CHAN MOVE ]▒▒▒▒▒▒▒▒
490 FPRINT [19,QY]0,0
500 QY=QY+.1:FPRINT [19,QY] 41,41
510 IF QY=>22 THEN 530
520 GOTO 220
530 MUSIC STOP:NOISE "O5C1CAABBDDAA5O2";"O3E1EFFEEGGFF5O2"
540 FOR I=1 TO 300:CSET 36+RND(1)*8,42+RND(1)*6,RND(1)*8:NEXT I
550 GOTO "MISS"
560 ' ▒▒[ TURN PANEL ]▒▒▒▒▒▒▒▒
570 LABEL "TURN.P"
580 G=30:MX=X+1:MY=Y+4:IF W1(X,Y)=1 THEN GOSUB "TURN.W":GOSUB 650 ELSE GOSUB "TU
RN.M":GOSUB 620
590 IF TW=WG THEN "CLEAR"
600 IF SX=X AND SY=Y AND CS=0 THEN CS=1:MUSIC STOP:TI$="000020":MUSIC"M5C1DEF2":
CURSOR 0,23:PRINT[1]"GET ENEMY-STOPPER":MUSIC WAIT:SC=SC+1000:GOSUB "SCORE.P"
610 GOTO 340
620 IF W2(X,Y)=0 THEN TW=TW-1:W2(X,Y)=2
630 IF W2(X,Y)=1 THEN TW=TW+1:FOR I=50 TO 100 STEP 2:SOUND=(8,I):SOUND=(9,1):NEX
T I:SOUND=(9,15):SC=SC+30:GOSUB "SCORE.P"
640 RETURN
650 IF W2(X,Y)=1 THEN TW=TW-1
660 IF W2(X,Y)=2 THEN TW=TW+1:W2(X,Y)=0
670 RETURN
680 ' ▒▒[ CLEAR ]▒▒▒▒▒▒▒▒
690 LABEL "CLEAR"
700 MUSIC STOP:FOR I=1 TO 10:PAL ,,,2:WAIT 100:PAL ,,,7:WAIT 100:NEXT I
710 IF ST=16 THEN "THE END"
720 GOSUB "PALET":CLS 3
730 MUSIC "SOM3COECECECEDFDFDFDFAGFEDC9";"SOM3COCCCCCCCCDDDDDDDEEEEDC9"
740 CURSOR 10,7:PRINT[6]"OK! YOU SAVED SHARP.":CURSOR 13,12:PRINT[3]"STAGE";ST;"
 CLEAR":GOSUB "PALET.R"
750 WAIT 1500:GOSUB "PALET":CLS
760 SC=SC+1000*ST:ST=ST+1:TW=0:GOSUB "SCREEN":GOTO 170
770 ' ▒▒[ MISS ]▒▒▒▒▒▒▒▒
780 LABEL "MISS"
790 MUSIC STOP:G=0:MX=X+1:MY=Y+4:FOR I=1 TO 5:GOSUB "TURN.M":GOSUB "TURN.W":NEXT
 I:GOSUB "PALET":CLS 3
800 CURSOR 13,10:PRINT[6]"YOU ARE DEAD!":GOSUB "PALET.R":WAIT 1500:GOSUB "PALET"
:CLS
810 MA=MA-1:IF MA=-1 THEN "OVER"
820 GOSUB "SCREEN":GOTO 170
830 ' ▒▒[ SCREEN ]▒▒▒▒▒▒▒▒
840 LABEL "SCREEN"
850 CLS 2:MUSIC"O2M5A3G1GGGB3A1AAACDEFGAC5";"O2M5C1CDDCCDDCCDDCCDDCC-#B5"
860 G=0:FOR I=1 TO 16 STEP 2:FOR L=4 TO 18 STEP 2:FPRINT[I,L]9,10[I,L+1]11,12:W1
(I-1,L-4)=0:NEXT L,I
870 FOR I=18 TO 21:FOR L=1 TO 22:CCOLOR I,L,2,2:NEXT L,I
880 FOR I=18 TO 21:CCOLOR I,24,1,1:NEXT I
890 CURSOR 18,21:PRINT[7,2]"SHAR▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
900 GOSUB "SCORE.P":MX=21:MY=4:WG=0:M$=SD$(ST):FOR I=1 TO 16 STEP 2
910 A=VAL("$"+MID$(M$,I,2)):FOR L=1 TO 8:A=A*2:MX=MX+2:IF A>255 THEN A=A-256:FPR
INT [MX,MY]37,38[MX,MY+1]39,40:S=1:WG=WG+1 ELSE FPRINT[MX,MY]9,10[MX,MY+1]11,12:
S=0
920 W2(MX-23,MY-4)=S:NEXT L:MY=MY+2:MX=21:NEXT I
930 GOSUB "PALET.R":PAL 6:RETURN
940 ' ▒▒[ SCORE PRINT ]▒▒▒▒▒▒▒▒
950 LABEL "SCORE.P"
960 IF HI<SC THEN HI=SC
970 PRINT[7,3]USING"▒SCORE###### HIGH###### STAGE ## LEFT ###",SC,HI,ST,MA
980 RETURN
990 ' ▒▒[ TITLE ]▒▒▒▒▒▒▒▒
1000 LABEL "TITLE"
1010 CLS 3:CURSOR 6,10:PRINT"1987 TAS SOFT WARE PRESENTS."
1020 FOR L=1 TO 3:GOSUB "PALET.R":GOSUB "PALET":NEXT L:CLS
1030 PRINT"▒▒"
1040 TEMPO 5:MUSIC "O2SOM6V15";"O2SOM6V15"
1050 MUSIC"A1RAA+C5B1RBB+E5G1AGAGAGAB+C5";"C1CCCEEEEDDDDFFFFDCDCDCDCEE5"
1060 PRINT"▒▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒";
1070 PRINT"▒▒ ▒▒▒ ▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒";
1080 PRINT"▒▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒THE▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒";
1090 PRINT"▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒";
1100 PRINT"▒▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒▒ ▒▒ ";
1110 PRINT"                                   "
1120 PRINT [3];TAB(11);"SERIES NUMBER. 3"
```

MZ-1500

★じつはこの春，引越しするのだが，影さん，ヘヤにあるベーマガはどうしよう。（愛媛県今治市・**橋田浩一15才**）
……【**影**：ベーマガもしっかり連れていってあげなきゃ。それとも，トイレットペーパー1年分がいいかい？】

```
1130 CURSOR 1,14:PRINT[4]"1983.1986.1987 TAS ALL RIGHTS RESERVED"
1140 PRINT TAB(5);"1983.8:SAVE THE SHARP 1:MZ-700"
1150 PRINT TAB(5);"1986.9:SAVE THE SHARP 2:SUPER MZ"
1160 PRINT TAB(5);"1987.X:SAVE THE SHARP 3:=SECRET="
1170 CURSOR 7,22:PRINT[6]"PUSH [SPACE] KEY TO START.":GOSUB "PALET.R"
1180 GET A$:IF A$=" " THEN 1190 ELSE 1180
1190 GOSUB "PALET":CLS:MUSIC STOP:RETURN
1200 ' [ PALET DEMO ]
1210 LABEL "PALET"
1220 FOR P=1 TO 3:A=CP(P):PAL 0,A,A,A,A,A,A,A:WAIT 100:NEXT P
1230 RETURN
1240 LABEL "PALET.R"
1250 FOR P=3 TO 1 STEP-1:A=CP(P):PAL ,A,A,A,A,A,A,A:WAIT 100:NEXT P:PAL
1260 RETURN
1270 ' [ TURN MAGENTA ]
1280 LABEL "TURN.M"
1290 FOR P=9 TO 40 STEP 4:FPRINT [MX,MY]P,P+1[MX,MY+1]P+2,P+3:WAIT G
1300 SOUND=(8,10*P):SOUND=(9,1):NEXT P:SOUND=(9,15)
1310 W1(X,Y)=1:RETURN
1320 ' [ TURN WHITE ]
1330 LABEL "TURN.W"
1340 FOR P=37 TO 9 STEP-4:FPRINT [MX,MY]P,P+1[MX,MY+1]P+2,P+3:WAIT G
1350 SOUND=(8,10*P):SOUND=(9,1):NEXT P:SOUND=(9,15)
1360 W1(X,Y)=0:RETURN
1370 ' [ 16 STAGE CLEAR ]
1380 LABEL "THE END":RESTORE 2010:WAIT 2000
1390 CLS 2:FOR L=1 TO 3:A=CP(L):PAL A,,,A:WAIT 100:NEXT L
1400 WAIT 3000:FOR L=1 TO 3:A=CP(L):PAL ,A,A,,,,A:WAIT 100:NEXT L:CLS
1410 TEMPO 1:MUSIC"SOM10D1EEDEEDEEGFGFGFBEEBEEDEEAADAADAACDBEDDEBBEBBEDBEBBEFFGA
ACAACAG9";"SOM5A1ACAACAADGGBGGBGGDGGBGGBFFCFFCFFCCCECCECCECCECCECCECCFFBFFBFF
DFFDE9"
1420 READ Q,W,M$:IF M$<>"*" AND M$<>"&" THEN CURSOR Q,W:PRINT[6]M$:GOTO 1420
1430 IF M$="&" THEN MUSIC WAIT:WAIT 2000:GOTO 140 ELSE GOSUB"PALET.R":WAIT Q:GOS
UB"PALET":CLS:GOTO 1420
1440 ' [ GAME OVER ]
1450 LABEL "OVER"
1460 CURSOR 15,10:PRINT[6]"GAME OVER"
1470 CURSOR 5,15:PRINT[3]"THANK YOU FOR PLAYING FROM TAS."
1480 GOSUB "PALET.R":WAIT 3000:GOSUB "PALET":GOTO 140
1490 ' [ CHARACTER DATAS ]
1500 ' ----- LOUKIE (1-4) -----
1510 DATA 3F7F7F5F0E030500 3F7F7F7F3F3F3A7F 00000020313C3A7F
1520 DATA F0F8FC8C04008000 F0F8FCFCFCF8F8FC 00000070F8F878FC
1530 DATA 0060FCFCFE3F3E00 3F5FC3C3C1C00000 3F1F000000C03E7E
1540 DATA 00067F7FFFFCFC00 FCFA830303030000 FCF800000003FCFE
1550 ' ----- ENEJIN (5-8) -----
1560 DATA 0D3A55AE5FAED56A 778F3F79F9FF7F3F 7080000080E00000
1570 DATA 50AC56FB75FA55AA EEF1FCFE9F9FFEFC 0E01007010100000
1580 DATA 3D8E710101010102 0703000000000000 008C770B1B03350A
1590 DATA 7CB18E8080808040 E0C0000000000000 00316E5058402C10
1600 ' ----- TURN FLOOR (9-40) -----
1610 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF FFFFFFFFFFFFFFFF 007F7F7F7F7F7F7F
1620 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF FFFFFFFFFFFFFFFF 00FEFEFEFEFEFEFE
1630 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF FFFFFFFFFFFFFFFF 7F7F7F7F7F7F7F00
1640 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF FFFFFFFFFFFFFFFF FEFEFEFEFEFEFE00
1650 DATA 00FFFFFFFFFFFFFF 00FFFFFFFFFFFFFF 00007F7F7F7F7F7F
1660 DATA 00FFFFFFFFFFFFFF 00FFFFFFFFFFFFFF 0000FEFEFEFEFEFE
1670 DATA 7F7F7F7F7F7F7F00 7F7F7F7F7F7F7F00 3F3F3F3F3F3F0000
1680 DATA FEFEFEFEFEFEFE00 FEFEFEFEFEFEFE00 FCFCFCFCFCFC0000
1690 DATA 000000FFFFFF7F7F 000000FF80804040 000000007F7F3F3F
1700 DATA 000000FFFFFFFEFE 000000FF01010202 00000000FEFEFCFC
1710 DATA 3F3F1F1F1F000000 202010101F000000 1F1F0F0F00000000
1720 DATA FCFCF8F8F8000000 04040808F8000000 F8F8F0F000000000
1730 DATA 0000000000FF7F3F 0000000000FF4020 0000000000000000
1740 DATA 0000000000FFFEFC 0000000000FF0204 0000000000000000
1750 DATA 1F0F070000000000 1008070000000000 0000000000000000
1760 DATA F8F0E00000000000 0810E00000000000 0000000000000000
1770 DATA 00000000000000FF 00000000000000FF 00000000000000FF
1780 DATA 00000000000000FF 00000000000000FF 00000000000000FF
1790 DATA FF00000000000000 FF00000000000000 0000000000000000
1800 DATA FF00000000000000 FF00000000000000 0000000000000000
1810 DATA 0000000000F1020 0000000000F1F3F 0000000000F1020
1820 DATA 000000000F00B04 000000000F0F8FC 000000000F00B04
1830 DATA 4080FF0000000000 7FFFFF0000000000 4080FF0000000000
1840 DATA 0201FF0000000000 FEFFFF0000000000 0201FF0000000000
1850 DATA 00007F7F7F7F7FFF 00007F7F7F7F7FFF 00007F4040404080
1860 DATA 0000FEFEFEFEFEFF 0000FEFEFEFEFEFF 0000FE0202020201
1870 DATA FFFFFFFFFFFF0000 FFFFFFFFFFFF0000 8080808080FF0000
1880 DATA FFFFFFFFFFFF0000 FFFFFFFFFFFF0000 0101010101FF0000
1890 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF FFFFFFFFFFFFFFFF FF80808080808080
1900 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF FFFFFFFFFFFFFFFF FF01010101010101
1910 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF FFFFFFFFFFFFFFFF 80808080808080FF
1920 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF FFFFFFFFFFFFFFFF 01010101010101FF
1930 ' ---- TOMA'TTA CHAN (41) -----
1940 DATA FF9C5D3E1C1C1C08 086B2A0808080808 1C1C1C1C1C141408
1950 ' ----- STAGE DATA -----
1960 DATA 0000001008000000,0000240000240000,0000241818240000,1818181000001018
1970 DATA 1010109E020202FE,1010709E99790E08,1038541038444438,38444438107C1010
1980 DATA FF18189999FF9999,0464949695946404,0000000800000000,06C9494949494931
1990 DATA 387CFED6D6921011,00000001FE010000,1824424E161E1E0C,18FF813C007E286E
2000 ' [ 16 STAGE CLEAR MESSEIGE ]
2010 DATA 12,5,YOU SAVED SHARP.,9,8,AND RETURN IT IN PEACE.,15,13,THANK YOU.,300
0,,*,17,11,STAFF,1000,,*
2020 DATA 14,7,PRODUESED BY,13,12,RANDOM  TAMURA,1200,,*,5,7,PROGRAM AND DEGIGN
AND MUSIC BY,13,12,RANDOM TAMURA,1200,,*
2030 DATA 18,11,CAST,1000,,*,15,7,= ENEMY =,8,12,"MOSCUREIT , TOMA'TTA-CHAN",120
0,,*,15,7,= PANEL =,9,12,WHITE AND MAGENTA PANEL,1200,,*
2040 DATA 8,11,THE PLAYER AS LOUKIE-LAY,1200,,*,12,11,"1983.8 : MZ-700",1000,,*,
11,11,"1986.9 : SUPER MZ",1000,,*
2050 DATA 16,11,NOW .....,700,,*,14,7,WAR IS OVER.,2,10,BUT SHARP WILL TRABLE AG
AIN SOME DAY.,16,15,SO LONG.,2000,,*,15,11,1987 TAS,3000,,*,,,&
2060 END:' 1986.10.24-10.26   11500 BYTES ← VERSION 1.0
2070 END:' 1987. 2. 5 ARRANGE 11510 BYTES ← VERSION 2.0
```

評…琵琶法師は牧伸治か！(影)

by 入倉　俊二

評…我れ我れの実体が…(一同)

by　TOHT

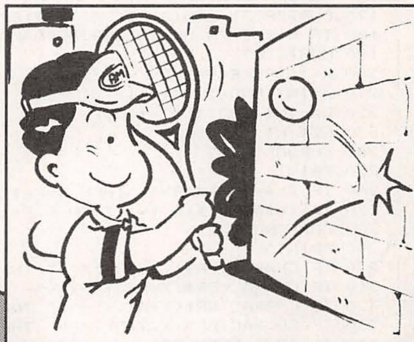
★影さん，今度「影さんの本」をだしてくれ。期待してるぞ。では，さらばじゃ。おっとその前に，ウメとトッテをうめとって。(島根県益田市・**佐々木豪紀14才**)……**【影：私の本か？うーん，写真集という手があるな。】**

MZ-80B/2000/2200/2500(SB-5020/1Z001)用

(※2500で動かすには，80BモードでSB5020BASICもしくは2000モードで1Z001-BASICを使用)

BLOCK TENNIS
ブロック テニス

山口　泰隆



★ストーリー

ある日，G君とN君がテニスの試合をして，G君が負けてしまいました。

負けたくやしさにG君は「明日もう一度だけ勝負してくれ！」と言い，N君は「別に勝負をしてもいいけど，何度やってもオレには勝てないよ！」とばかにして言いました。

しかし，G君はそこであきらめようとはしませんでした。そして，明日に向けての練習方法を考えたのです。

それは，周りにブロックを置いて，どんな球でもレシーブできるように練習することです。さっそく，G君は練習をはじめました。

《第1表》主な変数表

S	スコア
HS	ハイスコア
RU	ラウンド数
RE	Remain数
BA	ボール数

★遊びかた

RUNするとタイトルがでて，スペース・キーを押せばスタートします。

まず，[1][3]で左右にラケットを動かして，ボールをレシーブします。ボールをレシーブすると，Remainが一つ減り，0になると面クリアで，500点がプラスされます。

また，ラケットのまん中でレシーブすると20点で，それ以外のところでは10点となります。面は5面まであり，各面のブロックの位置がちがいます。

5面をクリアすると，1面からですが，Remainは最初20あり，5面ごとに10ずつ増えるので，面クリアするたびに，むずかしくなります。

それから，最初ボールが3個あり，5面ごとに1個ずつ増えます。

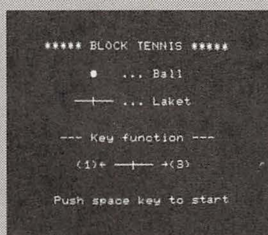
★改造のアドバイス

ボールのスピードを遅くするためには，405行に「FOR I=0 TO 10」をつけ加えます。また，これでも速いという人は，10のところの数をこれ以上大きくします。

★その他

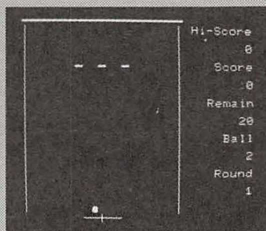
ゲーム中にBreakをしたときは，高速オートリピートがかかっているために，ファンクション・キーの[F5]を押してください。

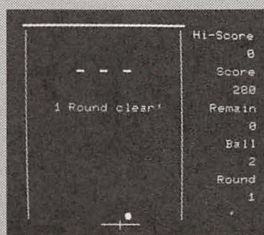
★　　　★



▲《写真1》BLOCK TENNISのタイトル画面

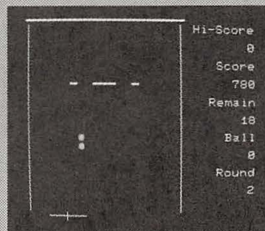
▼《写真2》右側のRemainの数だけボールをはね返すのだ





▲《写真3》やったね，ラウンド・クリアだぜーい

▼《写真4》よし，つぎはこの形にチャレンジ！5パターンあるぞ




```
5 REM ********* BLOCK TENNIS *********
10 CONSOLE S0,24,C40,N:HS=0:DEF KEY(5)=POKE$952,1667
20 DIM M$(2,32)
30 RESTORE 890:FOR J=0 TO 2:FOR I=1 TO 32:READ M$(J,I):NEXT I,J
40 PRINT CHR$(6):TEMPO 7:S=0:P=0:RU=1:A=1:RE=20:BA=2:I=1
50 IF HS<S THEN HS=S
60 GOSUB 790
70 GOTO 640
80 CURSOR 24,1:PRINT"Hi-Score"
90 CURSOR 31-LEN(STR$(HS)),3:PRINT HS
100 CURSOR 24,5:PRINT"   Score"
110 CURSOR 31-LEN(STR$(S)),7:PRINT S
```

★？君はアヒルのオマルにすわって，その首をもち，「キャメルクラッチ！」と言ってさわいでいます。（4月号118ページの福島君に対する影さんの返事はかわいそうだと思う15才）……【影：「サソリ固め」はきめれんだろう。】

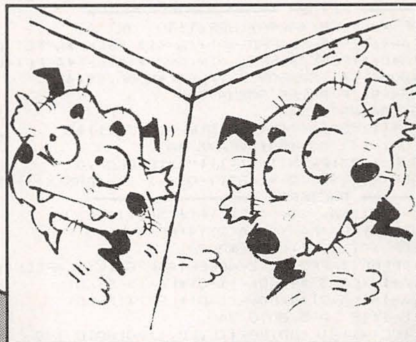
```
 120 CURSOR 24,9:PRINT"  Remain"
 130 CURSOR 31-LEN(STR$(RE)),11:PRINT RE
 140 CURSOR 24,13:PRINT"    Ball"
 150 CURSOR 31-LEN(STR$(BA)),15:PRINT BA
 160 CURSOR 24,17:PRINT"   Round"
 170 CURSOR 31-LEN(STR$(RU)),19:PRINT RU
 180 IF M=1 THEN MUSIC"G4G2GE4GAGE6DE4DC7":M=0
 190 MUSIC"R9"
 200 R=10:POKE$952,0
 210 X=INT(RND(1)*3)+11:Y=1
 220 DX=INT(RND(1)*3-1):DY=1
 230 GET K$
 240 CURSOR R,22
 250 PRINT"     "
 260 IF (K$="1")*(R>1) THEN R=R-1
 270 IF (K$="3")*(R<19) THEN R=R+1
 280 CURSOR R,22
 290 PRINT"──┼──"
 300 IF CHARACTER$(X,Y+DY)="-" THEN DY=-DY:S=S+10:RE=RE-1:MUSIC"C0":GOSUB 560
 310 IF CHARACTER$(X+DX,Y+DY)="-" THEN DX=INT(RND(1)*3-1):DY=-DY:MUSIC"+B0"
 320 IF CHARACTER$(X+DX,Y)="|" THEN DX=-DX:MUSIC"+B0"
 330 IF CHARACTER$(X,Y+DY)="+" THEN DY=-DY:S=S+20:RE=RE-1:MUSIC"C0":GOSUB 560
 340 IF RE=0 THEN 580
 350 CURSOR X,Y
 360 PRINT" ";
 370 X=X+DX
 380 Y=Y+DY
 390 CURSOR X,Y
 400 PRINT"●";
 410 IF Y<23 THEN 230
 420 REM ***** Receive miss *****
 430 POKE$952,166
 440 MUSIC"C3+C7R":BA=BA-1:IF BA=-1 THEN 460
 450 MUSIC"A7G2FEDCR6":PRINT CHR$(6):GOTO 70
 460 REM ***** Game over *****
 470 MUSIC"#F4R1#C2R0#C2R0#D4R0#C5RF3R2#F5"
 480 CURSOR 8,10:PRINT"Game over":Z=0
 490 GET Z$:Z=Z+1
 500 IF Z>50 THEN CURSOR 5,12:PRINT"                    ":GOTO 520
 510 IF Z>0 THEN CURSOR 5,12:PRINT"Try again? (Y/N)"
 520 IF Z=70 THEN Z=0
 530 IF Z$="Y" THEN 40
 540 IF Z$="N" THEN PRINT CHR$(6):END
 550 GOTO 490
 560 CURSOR 31-LEN(STR$(S)),7:PRINT S:CURSOR 31-LEN(STR$(RE)),11:PRINT RE
 570 RETURN
 580 REM ***** Round clear *****
 590 CURSOR 6-LEN(STR$(RU)),9:PRINT RU;" Round clear!"
 600 MUSIC"F5EGFA9A5G#AAD9G5FAGF7"
 610 CURSOR 8,11:PRINT"500 Point!":S=S+500:IF A=5 THEN CURSOR 9,13:PRINT"+1 Ball
!":MUSIC"R9"
 620 MUSIC"R9R":PRINT CHR$(6):RE=20:RU=RU+1:A=A+1:IF A=6 GOSUB 780
 630 RE=RE+P
 640 GOSUB 660
 650 GOTO 80
 660 REM ***** Pattern *****
 670 CURSOR 0,0
 680 PRINT"  ──────────────────────"
 690 FOR I=1 TO 21
 700 PRINT"  |                     |"
 710 NEXT I
 720 IF A=1 THEN CURSOR 9,5:PRINT"-  -  -"
 730 IF A=2 THEN CURSOR 8,7:PRINT"-  ───  -"
 740 IF A=3 THEN CURSOR 8,5:PRINT"── ─── ──":CURSOR 10,8:PRINT"- - -"
 750 IF A=4 THEN CURSOR 5,6:PRINT"-      ────      -":CURSOR 7,10:PRINT"──                ──
"
 760 IF A=5 THEN CURSOR 3,4:PRINT"- -     ────     - -":CURSOR 6,7:PRINT"────
────":CURSOR 9,11:PRINT"-  -  -"
 770 CURSOR 10,22:PRINT"──┼──":RETURN
 780 A=1:P=P+10:BA=BA+1:RETURN
 790 REM ***** Explanation *****
 800 CURSOR 6,3:PRINT"***** BLOCK TENNIS *****"
 810 CURSOR 10,6:PRINT"  ●    ... Ball"
 820 CURSOR 10,9:PRINT"──┼── ... Laket"
 830 CURSOR 8,13:PRINT"--- Key function ---"
 840 CURSOR 10,16:PRINT"(1)← ──┼── →(3)"
 850 CURSOR 7,20:PRINT"Push space key to start"
 860 GET Q$:IF Q$=" " THEN PRINT CHR$(6):M=1:RETURN
 870 MUSIC M$(0,I):I=I+1:IF I=33 THEN I=1
 880 GOTO 860
 890 REM ***** Music DATA *****
 900 DATA #A2,A,#A,+C,#A,R,A,R,#A,A,#A,+C,+F,R,+F,R,#A,A,#A,+C,#A,R,A,R,#A,A,#A,
+C,#A,R,A,R
 910 DATA E0,R,E,R,E,R,E,G,R,G,R,D,R,D,D,R,E,R,E,R,E,R,E,#F,R,#F,R,#F,R,#F,#F,R
 920 DATA C0,R,C,R,C,C,R,C,C,-B,C,D,R,D,R,D,C,R,C,R,C,C,R,C,C,-B,-A,-B,R,-B,R,-B
```

★となりのＯＦが，読者に何をうったえようとしているのか，10字以上，20字以内で簡潔にまとめ，ＯＦまで送りなさい。(宮城県仙台市・Kun♥15才)……【影：そういうキミこそ，何が聞きたいのか，ＯＦまで送りなさい。】

MZ-2000/2200/2500(1Z002)用
(※2500で動かすには，2000モードで1Z002-BASICを使用)

スライダー
SLIDER

内海　淳一



最初，アクション・ゲームのつもりで作っていたのが，知らない間に思考型ゲームになってしまいました。

遊びかた

RUNすると，しばらくしてタイトルとラウンド・セレクトが表示されます。4と6で，好きな面を選んで，スペース・キーでスタートです（最初の面から順番にやるのをすすめます）。

赤と青のバクテリアは壁に沿って，それぞれ対称的に動きます。あなたは，スライダーを操作して，壁を動かし，赤と青のバクテリア同士，TIMEがなくなる前に，うまくぶつけると面クリアです。

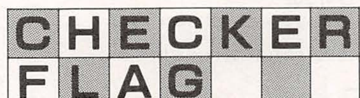
なお，2468キーでスライダーの移動。2468＋スペース・キーで壁を押します。

これらの説明でわからなくても，0面(練習ラウンド)をやればわかると思います。

その他

TIMEが50をきると，画面がフラッシュしだしますが，別に深い意味はありません。ただ，TIMEの減るスピードが速くなります。

また，動かしたい場所にバクテリア，または他の壁があると動きません。



編：これはむずかしそうですね。
Dr.D：それにしても，なぜアクション・ゲームを作っているうちにパズルゲームになってしまうのだろう。
編：どういうゲームを作るか考えないでプログラミングしてしまうのでしょうね。
Dr.D：最初からある程度はどのようなゲームを作るか決めるべきだな。
編：そういうことですね。

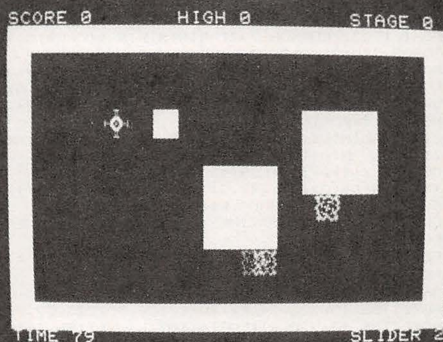


by みゃーくん

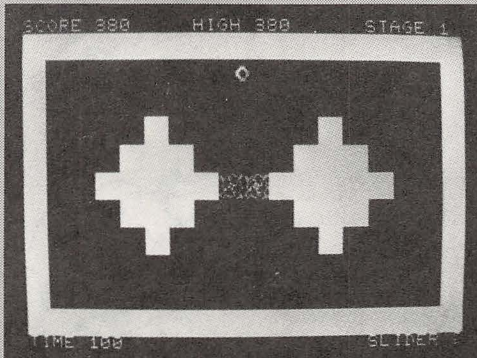
評…なぜか影さんが目に浮かぶ(編)



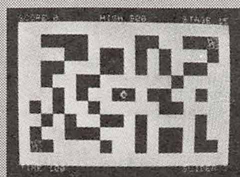
▶《写真1》タイトル画面。面セレクトができるぞ



▲《写真2》ステージ0は練習ラウンドだからね。壁を押していくスライダー



▼《写真3》ステージ1。とにかく時間内に二つのバクテリア同士をぶつけるのだ



◀《写真4》ちなみにステージ15はこんな画面。こりゃ大変そうだ！

★僕は知っている。パソコンサンデーの高橋さんの秘密を。コンピュータ・グラフィックで高橋さんの顔がはいりきらない。これ，秘密だよ。(神奈川県川崎市・**ヤクザの亮くん12才**)……【**編**：ま，まずいんじゃない。シーッ。】

ＳＬＩＤＥＲのプログラム・リスト

```
10 GOSUB 900
20 GOSUB 750:SC=0:MA=2
30 GOSUB 600:KL=1:PA=1:TI=100:FORI=0TO1:FORJ=1TO4:L(J,I)=0:NEXTJ,I
40 MUSIC"+C3RBRARB-G-A-BA-F-G-AG-E-F-GF-D-E-FEDC9"
45 REM ──── SLIDER ────────
50 CURSOR X,Y:USR($AF90):USR(1140):GET A
60 X=X-(A=4)*(PEEK($AFFD)=0)+(A=6)*(PEEK($AFFC)=0)
70 Y=Y-(A=8)*(PEEK($AFFE)=0)+(A=2)*(PEEK($AFFF)=0)
80 USR($B000,C$):CURSOR X,Y:USR($B000,B$(4))
90 INP@234,B:IF B=253 GOSUB 300
100 IF B=254 GOTO 540
110 TI=TI+(TI<50)+(TI>49)*.5:KL=1-(TI<1)*3
120 CCOLOR,-(TI<50)*PA*3:PA=2/PA
130 CURSOR 6,23:PRINTINT(TI);" ":CCOLOR,0
140 IF(ABS(X(0)-X)<2)*(ABS(Y(0)-Y)<2)+(ABS(X(1)-X)<2)*(ABS(Y(1)-Y)<2)GOTO 500
145 REM ──── BACTERIA ────────
150 FORI=0TO1:LA=-(I=0)*Z(I)+I*(5-Z(I))
160 FORJ=0TO1:LA=LA-1-(LA<2)*4:NEXT:LB=0
170 CURSOR X(I),Y(I):USR($AF90)
180 L(1)=PEEK($AFFD):L(2)=PEEK($AFFE):L(3)=PEEK($AFFC):L(4)=PEEK($AFFF)
190 LA=LA+1+(LA>3)*4:LC=-(I=0)*LA+I*(5-LA)
200 LD=LA-1-(LA<2)*4:LD=-(I=0)*LD+I*(5-LD)
210 LB=LB+1:IF LB=5 GOTO 240
220 IF(L(LC)=1)-(L(LD)=0)*(L(LC,I)=0)GOTO 190
230 X(I)=X(I)+(LC=1)-(LC=3):Y(I)=Y(I)+(LC=2)-(LC=4):Z(I)=LC
240 FORJ=1TO4:L(J,I)=L(J):NEXT
250 USR($B000,C$):CURSOR X(I),Y(I):USR($B000,B$(I*2+PA-1))
260 IF(X(0)=X(1))*(Y(0)=Y(1))THEN KL=2
270 IF(ABS(X(I)-X)<2)*(ABS(Y(I)-Y)<2)THEN KL=3
280 NEXT
290 ON KL GOTO 50,400,500,520
295 REM ──── SLID WALL ────────
300 IF(A=0)+(X/2<>INT(X/2))+(Y/2=INT(Y/2))THEN RETURN
310 X1=(A=4)*2-(A=6)*2:Y1=(A=8)*2-(A=2)*2:X2=X+X1*2:Y2=Y+Y1*2
320 IF CHARACTER$(X+X1,Y+Y1)<>CHR$(30) THEN RETURN
330 USR($B000,B$(5)):MUSIC"A0"
340 IF(X2<4)+(X2>34)+(Y2<3)+(Y2>20)THEN RETURN
350 IF CHARACTER$(X2,Y2)=CHR$(30) THEN RETURN
360 RT=0:FORI=0TO1:IF(ABS(X(I)-X2)<2)*(ABS(Y(I)-Y2)<2)THEN RT=1
370 NEXT:IF RT=1 THEN RETURN
380 CURSOR X+X1,Y+Y1:PRINT S$;:CURSOR X2,Y2:PRINT G$;:MUSIC"-C0G"
390 RETURN
395 REM ──── STAGE CLEAR ────────
400 FORI=1TO20:FORJ=1TO2:USR($B000,B$(J)):MUSIC"-C0"
410 USR($B000,C$):MUSIC"+B0":NEXTJ,I:GOSUB 740
420 CURSOR 11,8:PRINT ST;" STAGE CLEAR"
430 MUSIC"C3CEGRGRGAB+CGRGRGAB+C+F5+E3+D+C+D7+G3+F+E+D"
440 CURSOR 7,14:PRINT"CHALLENGE THE NEXT STAGE !"
450 MUSIC"+E6+D+E5+C3+CBARARGFGRABARB+C7R"
460 ST=ST+1+(ST>14)*16:FORI=INT(TI)-1TO0STEP-1
470 SC=SC+10:IF SC>HI THEN HI=SC
480 CURSOR 7,0:PRINT SC;TAB(20);HI;:CURSOR 6,23:PRINT I;" ":MUSIC"+E0":NEXT
490 GOTO 30
495 REM ──── MISS ────────
500 FORI=1TO30:PA=2/PA:MUSIC"-C0":FORJ=0TO1
510 CURSOR X(J),Y(J):USR($B000,B$(J*2+PA-1)):NEXTJ,I:GOTO 550
520 FORI=1TO30:CCOLOR 0,6:MUSIC"+C0":CCOLOR 7,0:MUSIC"C0":NEXT
530 GOSUB 740:CURSOR 14,10:PRINT"TIME OVER !!":GOTO 550
540 GOSUB 740:CURSOR 15,10:PRINT"GIVE UP !!"
550 MUSIC"+C3B#A+CB#A-#A2#A+#A5R9"
560 MA=MA-1:IF MA>-1 GOTO 30
570 CCOLOR 2:CURSOR 15,10:PRINT"GAME OVER"
580 MUSIC"R5ARA3B+C+F+ER+CRG5RARA3B+C+F+ER+CR+DR+C9R"
590 CCOLOR 7:GOTO 20
595 REM ──── SCREEN ────────
600 GRAPH C7:PRINTCHR$(6);"  SCORE";SC;TAB(16);"HIGH";HI;TAB(30);"STAGE";ST
610 FORI=1TO22:CURSOR 2,I:PRINTSTRING$(CHR$(30),36);:NEXT
620 GOSUB 740:GX=4:GY=3
630 FORI=1TO36:V=ASC(MID$(G$(ST),I,1))-48:V=V+7*(V>16)
640 FORJ=1TO4:V=V/2:IF V<>INT(V) THEN CURSOR GX,GY:PRINT G$;
650 V=INT(V):GX=GX+2:IF GX>34 THEN GX=4:GY=GY+2
660 NEXT J,I:FORI=0TO1
670 X(I)=VAL(MID$(G$(ST),37+I*5,2)):Y(I)=VAL(MID$(G$(ST),39+I*5,2))
680 Z(I)=VAL(MID$(G$(ST),41+I*5,1))
690 CURSOR X(I),Y(I):USR($B000,B$(I*2)):NEXT
700 X=VAL(MID$(G$(ST),47,2)):Y=VAL(MID$(G$(ST),49,2))
710 CURSOR X,Y:USR($B000,B$(4))
720 CURSOR 2,23:PRINT"TIME 100";TAB(30);"SLIDER";MA
730 RETURN
740 FORI=3TO20:CURSOR 4,I:PRINTSPACE$(32);:NEXT:GRAPH C7:RETURN
745 REM ──── TITLE ────────
750 GRAPH C7,O0:CCOLOR@0:PRINTCHR$(6)
760 BOX[1]88,15,223,24,F1:BOX[2]88,30,223,39,F2:BOX[4]88,20,223,34,F4
770 BOX[7]86,13,225,41:FORI=1TO7:LINE[I]96,I+103,215,I+103:NEXT
780 FORI=16TO38STEP2:BLINE[7]88,I,223,I:NEXT
790 CURSOR11,2:PRINT"┌─┬  ┬ ┌─┐┌─┐┌─┐":PRINTTAB(11);"└─┐│  │ │ │├─ ├┬┘"
800 PRINTTAB(11);"└─┘└─┘┴ └─┘└─┘┴└"
810 CURSOR12,13:PRINT"ROUND"+CHR$(30)+"SELECT"+CHR$(30)+"◙"+CHR$(30)
820 GRAPH O123:MU=0
830 USR(1140):GET A:ST=ST+(A=4)-(A=6):ST=ST+(ST>15)*16-(ST<0)*16
840 ST$=STR$(ST)+" ":FORI=1TO2:CURSOR 24+I,13:MI$=MID$(ST$,I,1)
850 PRINTCHR$(-(MI$=" ")*30-(MI$<>" ")*(240+VAL(MI$))):NEXT
860 MU=MU+1+(MU>63)*64:MI$=MID$(MU$,MU,1):MUSIC"+"+MI$+"0-"+MI$
870 INP@234,B:IF B<>253 GOTO 830
880 PRINTCHR$(6):COLOR@:CCOLOR 7
```



★僕はあくびをしながらクシャミをするという変なヤツです。(北海道札幌市・**つぐ美さんのひみつ**14才)……【**編**：影さん，大きな口あけてあくびしないでください。鼻の穴もです。**影**：プー，失礼，下があいちゃった。】

```
890 RETURN
895 REM ──── INITIALIZE ──────────
900 CONSOLE C40S0,24NGN:COLOR 7,07,W1:CCOLOR@7,0:TEMPO 7:LIMIT$AF8F
910 CURSOR 12,10:PRINT"WAIT A MOMENT !!"
920 DIM B$(5),X(1),Y(1),Z(1),G$(15),L(4),L(4,1)
930 POKE 1140,175:POKE 1141,195:POKE 1142,1:POKE 1143,9
940 RESTORE 1500
950 FORI=0TO107:READ A:POKE 44944+I,A:NEXT:REM $AF90
960 FORI=0TO114:READ A:POKE 45056+I,A:NEXT:REM $B000
970 FORI=0TO1:FORJ=1TO192:READ A:B$(I)=B$(I)+CHR$(A):NEXT
980 B$(I+2)=MID$(B$(I),65,64)+MID$(B$(I),1,64)+MID$(B$(I),129,64):NEXT
990 FORI=1TO128:READ A:B$(4)=B$(4)+CHR$(A):NEXTI:B$(5)=B$(4)
1000 FORI=4TO5:FORJ=1TO64:READ A:B$(I)=B$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
1010 FORI=0TO15:READ G$(I):NEXT
1020 C$=STRING$(CHR$(0),192)
1030 G$=CHR$(30)+CHR$(30)+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(30)+CHR$(30)
1040 S$="  "+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+"  "
1050 MU$="CRRRGRRRFFFFFEDRERCCCDERDRRRRRRCRRRGRRRFFFFFEDRCRCRGRERCRRRRRR"
1060 RETURN
1495 REM──── MACHINE DATA ──────────
1500 DATA 219,232,203,255,211,232,205,41,12,1,40,0
1510 DATA 229,35,35,205,248,175,40,9,9,205,248,175
1520 DATA 40,3,175,24,2,62,1,50,252,175,225
1530 DATA 229,43,205,248,175,40,9,9,205,248,175
1540 DATA 40,3,175,24,2,62,1,50,253,175,225
1550 DATA 229,237,66,205,248,175,40,9,35,205,248,175
1560 DATA 40,3,175,24,2,62,1,50,254,175,225
1570 DATA 229,9,9,205,248,175,40,9,35,205,248,175,
1580 DATA 40,3,175,24,2,62,1,50,255,175,225,201,126,254,30,201
1585 REM──────────────────────
1590 DATA 62,1,211,247,245,205,16,176,241,254,3,200,60,195,2,176
1600 DATA 219,232,203,255,203,183,211,232,213,237,75,209,17,4,17,128,2
1610 DATA 33,128,189,25,16,253,203,32,203,33,9,209
1620 DATA 229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
1630 DATA 229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
1640 DATA 229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
1650 DATA 229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225
1660 DATA 219,232,203,247,211,232,201
1995 REM──── CHARACTER DATA ──────────
2000 DATA   0,  0, 12, 60,240, 48,192, 48, 48,192,192, 48, 12,204, 48,  0
2010 DATA   0,  0,204, 51,  0,  0,192,  0, 48,  0,  0,  0,  3, 60,192,  0
2020 DATA   0, 15,240,  0,  0,  0,  0, 12,  0,  3,  0,  0, 12, 51,192,  0
2030 DATA   0, 48, 60, 15,  3, 12, 48, 12, 96, 96, 12,  3, 12, 60, 51,  0
2040 DATA   0, 12, 63,255,252, 60,240, 60, 60,240,240, 60, 15,207,252, 48
2050 DATA   0,204,255, 51,252,195,240,252,255,243,195, 12,  3, 63,252,192
2060 DATA  15,255,240,  0, 48,195,207,255, 63, 15,195, 63, 12, 63,133,192
2070 DATA  48,252,255, 63, 15, 60,240, 60,240,240, 60, 15, 60,252,255, 51
2080 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
2090 DATA   0,  0,  0,  0,252,  3,192,  0, 51,  3,  3, 12,  0,  0,  0,  0
2100 DATA   0,  0,  0,  0, 48,192,192,204,  0,  3,192, 63,  0,  0,  0,  0
2110 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
2115 REM──────────────────────
2120 DATA   0,204, 60, 48, 48,192, 48, 12, 12, 48, 48, 48,192,240, 48, 48
2130 DATA   0,195, 60,  0,  0,  0,  0, 48,  0,192,  0,  0,192, 51, 12,  0
2140 DATA   0, 15, 48,192,  0,  0,  3,  0, 12,  0,  0,  0,  3, 12, 48,  0
2150 DATA   0, 60, 15, 12, 48, 48, 12, 48, 48, 12,  3,  3, 12, 15, 12,  0
2160 DATA 204,255, 63, 60, 60,240, 60, 15, 15, 60, 60, 60,240,252,252, 48
2170 DATA 195,255, 60,  0, 12,  3,  3,243,192,192,  3,252,192,243, 63, 12
2180 DATA  15,127,240,192, 63,192,  3,  3,207,192,192, 48,  3, 15,252,240
2190 DATA  60,255, 63, 60,240,240, 60,240,240, 60, 15, 15, 60, 63, 63, 12
2200 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
2210 DATA   0,  0,  0,  0, 12,  3,  3, 51,  0,192,  3,252,  0,  0,  0,  0
2220 DATA   0,  0,  0,  0, 63,192,  3,  0,204,192,192, 48,  0,  0,  0,  0
2230 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
2235 REM──────────────────────
2240 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
2250 DATA   0,  0,  0,  0,240,252, 63, 15, 15, 63,252,240,  0,  0,  0,  0
2260 DATA   0,  0,  0,  0, 15, 63,252,240,240,252, 63, 15,  0,  0,  0,  0
2270 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
2280 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
2290 DATA   0,  0,  0,  0,160,188, 61,197,197,  1,  0,  0,  0,  0,  0,  0
2300 DATA   0,  0,  0,  0, 10,  2,  0,  3,  3,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
2310 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
2320 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,192,192,192,192,  0,  0,  0,  0,  0,  0
2330 DATA   0,  0,  0,240,240,252, 63, 15, 15, 63,188,160,240,  0,  0,  0
2340 DATA   0,  0,  0, 15, 15, 63,124, 80, 80, 64,  2, 10, 15,  0,  0,  0
2350 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  3,  3,  3,  0,  0,  0,  0,  0,  0
2360 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  3, 87, 87,  3,  0,  0,  0,  0,  0,  0
2370 DATA 240,192, 64,192,240,252, 63, 15, 15, 63,188,160,192, 64,192,240
2380 DATA  15,  2,  2,  2, 15, 63,124, 80, 80, 64,  2, 10,  2,  2,  2, 15
2390 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,192,213,213,192,  0,  0,  0,  0,  0,  0
2495 REM──── SCREEN DATA ──────────
2497 REM--ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZABCDEFGHIJabcdefghijklmn
2500 DATA 000020000083008308B3083008300000000016133320930403
2510 DATA 00000000018083C1C7E383C1018000000000018112201121903
2520 DATA 0000AAA2000045550000AAA200004555000008052301721911
2530 DATA 8FF180018E7182418A5182418E7180018FF119091041133411
2540 DATA FFFFFFFFFFFFFFF1FF31FF3FFFFFFFFFFFFFFF26091161331611
2550 DATA FFFF300C300D300C300C300C300C300CFFFF10152300741911
2560 DATA FFFFFFFFFFFFFFF3F000FFF3FFFFFFFFFFFFFF04113111131411
2570 DATA FFFFFEFFFEFFFEFF342CFF7FFF7FFF7FFFFF12053261721911
2580 DATA 0000EFF7EFF76004EEF7EEF7EFF7EFF7000004051300910417
2590 DATA FFFFFE7FFE7FFE7FFE7F1428FFFFFFFFFFFF26053120531913
2600 DATA F79FF1BFFFBFF79FF7AFF7BFF7BFF7BFF78F18094180341811
2610 DATA AAA25555AAAA5555AAAA5555AAAA5555AAA234031341910403
2620 DATA 0000EFF7EFF7ED670000E7D7EFF7EFE7000006031061130619
2630 DATA 78106BDF6BD76BD46BD46BD56BDF6BDF01CF30132040540408
2640 DATA 22EFAAEFAAEFAAEFAA65AA65AAE8AA008B0026114341140403
2650 DATA 1E9172579359DCFEB62BAD7E53DB6C5ACB5204192340331911
```

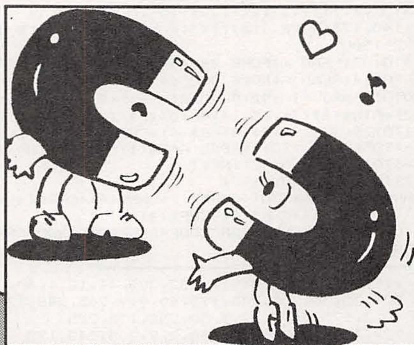
★フゥーム，なるほど，これがＯＦに載った感触かぁ。なかなかいいものだ。ほめてつかわすぞ。(愛知県日進町・**高木登己也13才**)……【**影**：おほめの言葉ありがとうございますだ。これ，酒をもて。**つぐ美**：バコーン／】

MZ-2500(M25-BASIC)用

MAGNET BROTHERS

マグネット ブラザーズ

西村　英樹



内 容

N君とS君を家の中へ入れればいいという，思考型ゲームです。コンストラクション付きだよ。

遊びかた

NとSというのは，磁石の極です。だから当然NとSが引き合います。つまり，N君とS君が協力して，N極石とS極石をどかしながら，また消しながら進むことになります。

操作方法

2468 …N君またはS君を操作します。

スペース・キー…N君とS君を切り換えます。

ESC…タイトルへもどります。

Gキー…ギブアップ(1人ずつ減る)。

なお，タイトルからは，2でセレクトし，コンストラクションに入ることができますが，ここでは，つぎのキーを使います。

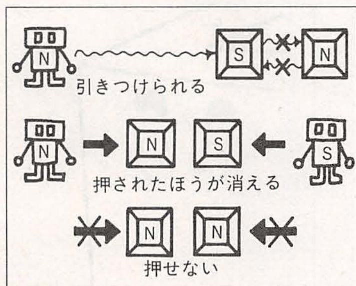
←→↑↓… 右から種類を選びます。

2468 … 場所を選びます。

スペース・キー…その場所へキャラを置きます。

ESC…タイトルへもどります。

@…データを作ります。作成中の場合は，0.1等で作ったほうがいいと思います。なぜなら，その画面からはじめられるからです。



《第1図》NとSの関係の図

プログラムのしくみ

動いたごとに，N・Sそれぞれが，死ぬかどうか調べていますので，さすがのスーパーMZでも，少々遅くなっていますが，まあこんな物だと思います。

《第1表》主な変数表

NS	……どちらを操作しているか
NS( )	…残り数
X( )	…それぞれの座標
Y( )	…それぞれの座標
SCRN( )	…仮想VRAM

入力方法

かなり長いので，コンストラクション部を無理に打ち込む必要はありません。また，画面データは，1行1面分になっていて，行単位でなら，全部打ち込む必要はありません。

リスト中，指示のある“RO＝1”は取るとコンティニュー・モードになります。

苦労した点

やはり，一番むずかしかったのは，面作成でした。面を作ることは，解くことよりもむずかしいと思います。苦労のかいあって，6面はわれながら感心するほど，むずかしいと思います。

コンストラクションで作ったデータは，個人で楽しむほか，UFPで送ればいいんじゃないかと思いますが……。

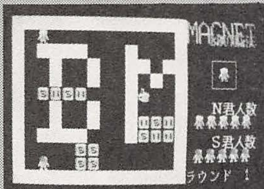
参考にしたもの

音楽のギターのプリント。フラッピーのエンディング。ベーマガ85年12月号X1用「水戸黄門」。



▲《写真1》MAGNET BROTHERSのタイトル。コンストラクションもあるぞ

▼《写真2》N君とS君を家の中に入れてあげるのが君の役目だ。心してかかれ！





▲《写真3》うまく，N極石やS極石を消してお互いの通り道をあけてやること

▼《写真4》うーむ，ラウンドが進むにつれて，なかなかむずかしくなるぞ



★「おい，山下　章って知っとるか？」「知っとるよ，リュックサックもって線路を歩く人だろ」「それは，山下清だ！」（岐阜県各務原市・たとえこの腕が砕けてもおまんだけは許せん15才）……【影：許して〜。】

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 '***<  96- 119>'S PCG DATA ***
20 data 071F1F1F1F0F1818071F1F1F1D1D0F080F071F1F1F1D1D0F1F1D
30 data 38382808080602060F0F4F6F0F001E1E3C3D6D6D0F060000
40 data E0F8F8F8F8F0080840A050A090A00060E0F8F8B8B8F0F8D8
50 data 0C0C0400006008 18A0E0E2E6E0007878DC5C96D6F0600000
60 data 0100000202001819071F1F1D1D0F080E000000000001F1E
70 data 3B39280B08061E1E0C0E4F6C0F061C183C3E6F6C0F001E1E
80 data 60385868581008E8E0F8F8B8B8F00000000000000000F818
90 data 0CCC64C000607878A0008206E0607060FC3C9636F0007878
100 data 001F2F1000000000000000F1F1F1B1B003F7F7F77737172
110 data 0000000102F1F001B1B1B1B0F00000737373 7B7F7F3F00
120 data 00F8F40800000000000000F0F8E8E8E800FCFEFEDECECECE
130 data 0000000008F4F800E8E8E8E8F00000004E8ECEEEFEFEFC00
140 data 001F2F10070808070000000F18101318003F7F7F78707378
150 data 00080700102F1F001C17181C0F0000007C77787C7F7F3F00
160 data 00F8F408C02000C0000000F03818E83800FCFEFE3E1EEE3E
170 data 2020C00008F4F80018C80818F00000001ECE0E1EFEFEFC00
180 data FFFFFFFFFFFFFFFFFF80FDFAF4E9D3A7FFFFFFFFFFFFFFFF
190 data FFFFFFFFFFFFFFFFCE9DBBF7EEDCB9FFFFFFFFFFFFFFFFFF
200 data FFFFFFFFFFFFFFFFFF813975EDDDB971FFFFFFFFFFFFFFFF
210 data FFFFFFFFFFFFFFFFE5CD99356BD7AFFFFFFFFFFFFFFFFFF
220 data 000F030A01080000000F0B0B0B0B1B3F000F020000011B3F
230 data FFFF660202020202FFFE0043767F1F07FFFE01677F7F1F07
240 data 00000000000000060F8000000000C0E0F8000000000E0FCFE
250 data FE9E0400404040F09E060070E0F8F0F89E66F8FC9C9C9CFC
260 for I=96 to 119
270   read F$
280   def chr$(I)=hexchr$(F$)
300 next
310 for I=32 to 90
320   A$=cgpat$(512+I):F$=""
330   for J=1 to 8
340   G=asc(mid$(A$,J,1))
350   F$=F$+chr$(G or (G/2 and $F0))
360   next
370   def chr$(I)=F$+F$+F$
380 next
390 def chr$(94)=cgpat$(32):def chr$(95)=cgpat$(32)
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 '*************************** MAGNET BROTHERS ******************************
20 init "CRT:":init "CRT2:320,200,16":click off:klist 0:kmode 1
30 dim SCRN(13,11),CONS(13,13),CH$(7):cgen 1:play init:play "@2407","@2805"
40 gosub *SHOKI:goto *TITLE
50 '------------------- GAME START !! ----------------
60 *START
70 screen 1,(1),,(1):locate 15,10:print using "ROUND ##";R0:screen 0
80 play M3$,M3$:gosub *MAKE_SCREEN:play wait
90 for J=0 to 1
100   locate 29,14+J*5:print string$(10," ⇓⇐ ⇑")
110   for I=5-NS(J) to 4:locate 29+I*2,14+J*5:print CH$(4+J):next
120   HOME(J)=0
130 next
140 line (288,176)-step (32,16),0,BF:symbol (296,176),right$(str$(R0),2),1,2
150 screen 0,(0),,(0)
160 NS=0
170 locate 33,7:print CH$(4+NS):key 0,""
180 ':::::::::::::::::::::::::::::: MAIN LOOP ::::::::::::::::::::::::::::::::
190 *MAIN
200 G$=inkey$
210 on instr("- Gg"+chr$(27)+"2468",G$)+1 goto 200,200,630,790,790,*TITLE
220 XX=(G$="4")-(G$="6"):YY=(G$="8")-(G$="2")
230 F1=SCRN(X(NS)+XX,Y(NS)+YY)
240 if F1=0 then gosub 570:goto 370
250 if F1=1 then 200
260 if F1=6 then
270   HOME(NS)=1:play "N70","N75":locate X(NS)*2,Y(NS)*2:print CH$(0)
280   SCRN(X(NS),Y(NS))=0:NS=NS xor 1:if HOME(NS) then *CLEAR
290   goto 170
300 end if
310 if F1=2+NS then
320   F2=SCRN(X(NS)+XX*2,Y(NS)+YY*2)
330   if F2=0 or F2=3-NS then else 200
340   gosub 540
350 end if
360 '---------------- SEARCHING -----------------------
370 for I=NS to NS xor 1 step (NS xor 1)-NS
380   if HOME(I)=1 then 430
390   VX=-1: VY=0:gosub 450
400   VX=1      :gosub 450
410   VX=0 : VY=1:gosub 450
420        VY=-1:gosub 450
430 next
440 goto 200
450     for A=1 to 12
460       B=SCRN(X(I)+VX*A,Y(I)+VY*A)
470       if B=0 then 500
480       if B=(I xor 5) or B=(I xor 3) then return *MISS
490       if B=0 then else 510
500     next
510     return
520 ':::::::::::::::::::::::::: SUB ROUTINS ::::::::::::::::::::::::::::::::
530 '----------------- IDOU -------------------------
540 locate X(NS)*2+XX*4,Y(NS)*2+YY*4:print CH$(NS+2)
550 SCRN(X(NS)+XX*2,Y(NS)+YY*2)=NS+2:play "L32EF"
560 '
570 A=X(NS):B=Y(NS):AX=A*2:AY=B*2
580 locate AX,AY             :print CH$(0)
590 locate AX+XX*2,AY+YY*2   :print CH$(4+NS)
600 SCRN(A,B)=0:SCRN(A+XX,B+YY)=NS+4:X(NS)=A+XX:Y(NS)=B+YY
610 return
620 '-------------------- SPACE ! --------------------
630   NS=NS xor 1
640   if HOME(NS)=1 then 630
650   play "07E32C32":goto 170
660 '-------------------- MISS!! ---------------------
670 *MISS
680 play "L32BABABABA8":play wait
690 for J=1 to A
700   locate X(I)*2,Y(I)*2:print CH$(0)
710   X(I)=X(I)+VX:Y(I)=Y(I)+VY
720   locate X(I)*2,Y(I)*2:print CH$(4+I)
730   pause 1
740 next
750 locate X(I)*2,Y(I)*2:print CH$(SCRN(X(I),Y(I)))
760 NS(I)=NS(I)-1:if NS(I)<1 then *GAME_OVER
770 pause 10:goto *START
780 '------------------- GIVE UP ! --------------------
790   for I=0 to 1:NS(I)=NS(I)-1:if NS(I)<1 then *GAME_OVER else next
800   play "L1N24":pause 10:goto *START
810 '---------------- MAKE SCREEN ---------------------
820 *MAKE_SCREEN
830 cls
840 for I=0 to 1:for J=0 to 13:locate J*2,I*22:print CH$(1);:SCRN(J,I*11)=1
850 next:for J=1 to 10:locate I*26,J*2:print CH$(1);:SCRN(I*13,J)=1:next:next
860 restore 2990
870 for I=1 to R0:read A$:next:D$=right$(A$,6)
880 for I=0 to 9
890   B$=""
900   for J=0 to 1
910     B$=B$+right$(string$(12,"0")+bin$(val("$"+mid$(A$,I*6+J*3+1,3))),12)
```

MZ-2500

★ＫＡＧＥさん大好キッコーマントヒヒロタのシュークリーむっつりスケベのＫＡＧＥさんまの名探偵。どうだまいったか？げさん。（千葉県柏市・**ベーマガッチャン13才**）……【**影**：うーん，TOMMYのノリだなっチュ。】

```
920   next
930   for J=0 to 11
940      Q=val("&B"+mid$(B$,J*2+1,2))
950      locate J*2+2,I*2+2:print CH$(Q):SCRN(J+1,I+1)=Q
960   next
970 next
980 A=1
990 for I=0 to 1
1000   gosub 1050:X(I)=D:gosub 1050:Y(I)=D:SCRN(X(I),Y(I))=I+4
1010   locate X(I)*2,Y(I)*2:print CH$(I+4)
1020 next
1030 gosub 1050:H=D:gosub 1050:SCRN(H,D)=6:locate H*2,D*2:print CH$(6);
1040 return
1050 D=val("$"+mid$(D$,A,1)):A=A+1:return
1060 '------------------- CLEAR -----------------------
1070 *CLEAR
1080 play "L12GGGAABB>C2<":play wait
1090 RO=RO+1:read A$:if A$="END" then *ENDING
1100 goto *START
1110 '----------------- GAME OVER ---------------------
1120 *GAME_OVER
1130 pause 10:screen 1:cls:screen ,(1),,(1)
1140 locate 15,10:print "GAME OVER"
1150 play M4$,M4$:play wait
1160 pause 10:goto *TITLE
1170 '----------------- ENDING ------------------------
1180 *ENDING
1190 init "CRT:40,25,0":screen 0,(1),,(1):cgen 1
1200 for I=1 to 4:print string$(10,"`bdf")+string$(10,"aceg"):print:print:next
1210 key 0,"":RO=1
1220 locate 10,3 :print " CONGRATULATIONS !! ";
1230 locate 3,8  :print "WILL YOU PLEASE PRODUCE SCREENS ?"
1240 locate 2,13 :print "I HOPE YOU'LL MAKE DIFFICULT MAZES."
1250 locate 15,20:print "PROGRAM PRODUCED BY H.N";
1260 screen ,(0) :play M1$+M2$,M1$+M2$:play wait
1270 G$=inkey$:if G$="" then 1270
1280 goto *TITLE
1290 ':::::::::::::::::::::::::::: TITLE ::::::::::::::::::::::::::::::::::
1300 *TITLE
1310 init "CRT:40,12":screen 1,(0,1),,(1):cgen 1
1320 print "^^¯^^^¯^^¯¯¯^^^¯¯¯^^¯^^^¯^¯¯¯¯¯^¯¯¯¯¯"
1330 print "^^¯¯^¯¯^¯^^^¯^¯^^^¯^¯¯^^¯^¯^^^^^^^¯"
1340 print "^^¯^¯^¯^¯¯¯¯¯^¯^^^^^¯^¯^¯^¯¯¯¯^^^¯"
1350 print "^^¯^^^¯^¯^^^¯^¯^^¯¯^¯^^¯¯^¯^^^^^^^¯"
1360 print "^^¯^^^¯^¯^^^¯^^¯¯¯¯^¯^^^¯^¯¯¯¯^^^¯"
1370 screen 0:cgen
1380 locate 21,4:print [2] "BROTHERS"
1390 locate 15,7:print [6] "ゲーム スタート"
1400 locate 15,9:print [6] "コンストラクション"
1410 key 0,"":A=0:cgen 1,1:goto 1450
1420 G$=inkey$:if G$="" then 1420
1430 if G$=" " or G$=chr$(13) then 1460
1440 locate 12,7-A*2:print [0] " "          :A=A xor (G$="2")
1450 locate 12,7-A*2:print [5] chr$(120,122):goto 1420
1460 if A then *CONSTRUCTION
1470 NS(0)=5:NS(1)=5:RO=1'RO=1 を取れば コンティニューモード
1480 init "CRT:40,25,0":cgen 1:pause 10:goto *START
1490 '--------------------------------------------------------------------
1500 *SHOKI
1510 restore 2130
1520 for I=1 to 7
1530   read A:CH$(I)=chr$(A,A+2,29,29,31,A+1,A+3)
1540 next
1550 CH$(0)="  ←→  ":RO=1
1560 screen 0,(0),0,(1):cls 2
1570 A$="MAGNET":B$="BROTHERS"
1580 symbol (224,0),A$,2,2,13
1590 symbol (225,1),A$,2,2,9
1600 symbol (255,16),B$,1,1,14
1610 symbol (256,17),B$,1,1,10
1620 for I=0 to 1
1630   symbol (255+I,96),"N君人数"
1640   symbol (255+I,136),"S君人数"
1650   symbol (223+I,176),"ラウンド",,,14
1660 next
1670 line (256,48)-step (32,32),14,B
1680 M1$="L8EEFGGFEDCCDE":M2$=M1$+"D.C16C4":M1$=M1$+"E.D16D4"
1690 M3$="L8CCCE.D16CEEEG.F16E":M4$="L4C.<B8AB>CDL8DC<B4A4G2>"
1700 return
1710 ':::::::::::::::::::::::::: CONSTRUCTION ::::::::::::::::::::::::::::::
1720 *CONSTRUCTION
1730 init "CRT:40,25,0":console 0,25:cgen 1
1740 for I=0 to 1:for J=0 to 13:CONS(J,I*11)=1:CONS(I*13,J)=1:next:next
1750 for I=0 to 11
1760   for J=0 to 13
1770     locate J*2,I*2:print CH$(CONS(J,I))
1780   next
1790 next
1800 locate 30,15:print CH$(0);" ⇑";CH$(1)
1810 locate 30,17:print CH$(2);" ⇑";CH$(3)
1820 locate 30,19:print CH$(4);" ⇑";CH$(5)
1830 locate 30,21:print CH$(6)
1840 CX=1:CY=1
1850 G$=inkey$
1860 CX=CX+(G$="4" and CX>1)-(G$="6" and CX<12)
1870 CY=CY+(G$="8" and CY>1)-(G$="2" and CY<10)
1880 crev@ (CX*2,CY*2)-(CX*2+1,CY*2+1),1
1890 if G$=" " then
1900   locate CX*2,CY*2:print CH$(CH):CONS(CX,CY)=CH
1910 end if
1920 CH=CH+(G$="⇑" and CH>1)*2-(G$="⇓" and CH<5)*2
1930 CH=CH+(G$="⇐" and CH>0)-(G$="⇒" and CH<6)
1940 A=30+(CH and 1)*3:B=15+(CH¥2)*2
1950 crev@ (30,15)-(34,22):crev@ (A,B)-(A+1,B+1),1
1960 if G$=chr$(27) then *TITLE
1970 if G$="@" then
1980   screen 1,(1)
1990   locate 0,0:input "SCREEN (MAZE) NUMBER ?";N:NUM=2990+N*10
2000   print NUM;"data ";
2010   for I=1 to 10:for J=1 to 11 step 2
2020     for K=0 to 1
2030       P(K)=CONS(J+K,I):if P(K)>3 then CX(P(K)-4)=J+K:CY(P(K)-4)=I:P(K)=0
2040     next
2050     print hex$(P(0)*4+P(1));
2060   next:next
2070   for I=0 to 2:print hex$(CX(I))+hex$(CY(I));:next
2080   key 0,"⇑⇑⇑"+chr$(13)+"cls:goto *RET"+chr$(13):end
2090 end if
2100 *RET:screen 0,(0)
2110 crev@ (CX*2,CY*2)-(CX*2+1,CY*2+1)
2120 goto 1850     'コンストラクション部は、打ちこまなくても結構です。
2130 data 112,104,108,96,100,116,120
2990 ':::::::::::::::::::::::::: SCREEN DATAS :::::::::::::::::::::::::::::::
3000 data 00000015404004105104104438B04004104004106E15407A00F00000F000212AA5
3010 data 007440144304104444002C445457000040041504050B1031111340001040110C1CA
3020 data 0000001883D41DE0041110101210301210401330401172003132540000C15C57A
3030 data 0001000001081280140000369570570000009460170400006S6AA8500000016C61A
3040 data 00000000151417DA002BD494140000000015000610005500280F00283F00B5C1B7
3050 data 002C0020145210201004401001001001000120C4010103020101010000000004447C5
10000 data END
```

★テストで，目標90点なんて言っといて，60点をとる。そして，その後いきなりガッツポーズを見せて，よろこびにひたるやつ。僕は言った。「寝ごとは寝てから言えよ」（愛媛県新居浜市・X68000野郎13才）……【影：はい。】

PASOPIA7用

ティップル
Tipple

川町　兼弘



⊙STORY

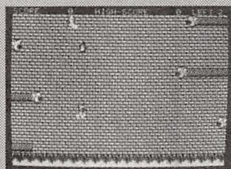
ティップルは，魔法使いです。だけど使える魔法は，まだファイヤー・ボールだけ。早く一人前になろうと，今日もスネーク・ハウスで魔法の勉強中です。

⊙HOW TO PLAY

テンキーでティップルを操作して，スペース・キーでファイヤー・ボールを発射します。

ゴーストを一定数殺せばキーがでるので，それを取ればラウンド・クリアです。

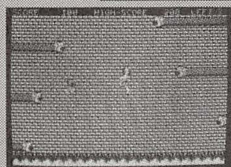
ティップルは，スネークやゴーストにつかまると死んでしまい，キーを取られても死んでしまいます。スタートは，RETURNキーです。



▼《写真2》この近距離での攻撃が有効だぞ。がんばれティップル



▲《写真1》ファイヤー・ボールでゴーストを一定数やっつけろ！



▼《写真4》もたもたしてると，スネークが伸びてきてもう大変



▲《写真3》よし，ゴーストを一定数やっつけるとキーが現れる。早く取れ！

⊙PROGRAM

キャラクターと背景は，重ね合わせではなく，背景と一緒にGETしているだけです。

《第1表》変数表

X，Y	ティップルの座標
GX，GY	ゴーストの座標
HX，HY	スネークの座標
KX，KY	キーの座標
FX，FY	ファイヤー・ボールの座標
TX	ティップルのX方向増分
SC	スコア
L	残り数

Tippleのプログラム・リスト

```
10 CLS:GOTO 940
20 ' ◆◆◆◆◆ TIPPLE ◆◆◆◆◆
30 S=STICK(0):IF (S<>3)*(S<>7) THEN 50
40 TX=((S=7)-(S=3))*2:D=96-(TX=2)*96
50 X=X+TX:IF (X=38)+(X=0) THEN X=X-TX:TX=0:GOTO 210
60 POKE &HE12E,X-TX:POKE &HE12C,Y:POKE &HE12B,0:POKE &HE12A,0:CALL P
70 Y=Y+((S=1)-(S=5))*2+(Y=1)*(S=1)*2
80 Z=POINT(X*8+7,Y*8+11):IF Z<>0 THEN 830
90 IF (KY=Y)*(KX=X) THEN 790
100 POKE &HE12E,X:POKE &HE12C,Y:POKE &HE12B,3:POKE &HE12A,D:CALL P
110 IF F=1 THEN 130
120 IF STRIG(0) THEN PLAY"O4L32C","O4L32D+E":F=1:FX=X:FY=Y:GOTO 140 ELSE 210
130 POKE &HE12E,FX:POKE &HE12C,FY:POKE &HE12B,0:POKE &HE12A,0:CALL P
140 FY=FY+2:Z=POINT(FX*8+7,FY*8+11):IF Z=0 THEN 200 ELSE F=0:NOISE"S0M1N18"
150 IF Z<>4 THEN 210 ELSE C=C+1:PLAY"O1L32CFEDC":FOR I=1 TO R
160 IF (FX=GX(I))*(FY=GY(I)) THEN W=RND*4+1:W1=RND:GY(I)=W*4-1:GX(I)=-(W1=1)*38:
GG(I)=-(GX(I)=0)*4-2:POKE &HE12E,GX(I):POKE &HE12C,GY(I):POKE &HE12B,2:POKE &HE1
2A,64-(GG(I)=2)*96:CALL P:SC=SC+50:LOCATE 7,0:PRINT USING"#####";SC
170 NEXT:POKE &HE12E,FX:POKE &HE12C,FY:POKE &HE12A,0:POKE &HE12B,0:CALL P
180 IF C=R*2 THEN POKE &HE12A,192:CALL P:KX=FX:KY=FY
190 GOTO 290
200 POKE &HE12E,FX:POKE &HE12C,FY:POKE &HE12B,1:POKE &HE12A,32:CALL P
210 ' ◆◆◆◆ GOHST ◆◆◆◆
220 FOR I=1 TO R
230 POKE &HE12E,GX(I):POKE &HE12C,GY(I):POKE &HE12B,0:POKE &HE12A,0:CALL P
240 GX(I)=GX(I)+GG(I):IF (GX(I)>38)+(GX(I)<0) THEN W=RND*4+1:W1=RND:GY(I)=W*4-1:
GX(I)=-(W1=1)*38:GG(I)=-(GX(I)=0)*4-2
250 IF (GX(I)=X)*(GY(I)=Y)+(KX=GX(I))*(KY=GY(I)) THEN 830
260 POKE &HE12E,GX(I):POKE &HE12C,GY(I):POKE &HE12B,2:POKE &HE12A,64-(GG(I)=2)*9
6
270 CALL P:NEXT
280 ' ◆◆◆◆ SNAKE ◆◆◆◆
290 W=RND*16+1-R*2
300 IF (W>6)+(W<1) THEN 30
310 POKE &HE12E,HX(W):POKE &HE12C,HY(W):POKE &HE12A,0:POKE &HE12B,3:CALL P
320 HX(W)=HX(W)+HS(W)
330 IF (HX(W)<0)+(HX(W)=38) THEN HX(W)=HX(W)-HS(W)
340 POKE &HE12E,HX(W):POKE &HE12C,HY(W):POKE &HE12A,DK(W):POKE &HE12B,1:CALL P
350 IF (HX(W)=X)*(HY(W)=Y) THEN 830
360 GOTO 30
370 ' ◆◆◆◆ ｷｬﾗｸﾀｰ GET ◆◆◆◆
```

★影さん，群馬県にまで進出してるんですか？マスクとサングラスをかけてゲーム・センターに行ったら，バットでたたかれましたよ。(群馬県前橋市・**吉田俊之12才**)…【**影**：影の野望全国版の第1計画成功したようだな。】

```
380 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT:LOCATE 14,11:PRINT"W A I T !"
390 POKE &HE12E,0:POKE &HE12C,0:POKE &HE129,2:POKE &HE128,2:POKE &HE12B,0:POKE &
HE12A,0
400 DEFINT A-Z:DIM A(65),HX(6),HY(6),GX(5),GY(5),DK(6),HS(6),GG(10):G=&HE000:P=&
HE090
410 FOR I=1 TO 11:CLS 2:FOR J=0 TO 65
420 READ A$:A(J)=VAL("&H"+MID$(STR$(VAL("&H"+A$)),2,4)):NEXT
430 PUT@(0,0),A:CALL G:NEXT
440 ' **** ｼｮｷﾁ ****
450 COLOR=(2,2):COLOR=(3,6,7):COLOR=(4,1):COLOR=(7,1,3):COLOR=(6,6):R=1:SC=0:L=3
:CLS
460 LOCATE 13,7:PRINT"T i p p l e";:LOCATE 16,11:PRINT"For";
470 LOCATE 10,14:PRINT"P a s o p i a - 7";
480 COLOR RND*6+1:IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 460
490 F=0:KY=0:C=0:X=18:Y=11:TX=-2:D=96:RESTORE 1360
500 FOR I=1 TO 6:READ DK(I),HS(I),HX(I),HY(I):NEXT
510 FOR I=1 TO R
520 W=RND*4+1:W1=RND:GY(I)=W*4-1:GX(I)=-(W1=1)*38:GG(I)=-(GX(I)=0)*4-2
530 NEXT
540 FOR I=1 TO R:READ E,F,G,H:COLOR=(1,E,F):COLOR=(5,G,H):NEXT
550 ' **** ｶﾞﾒﾝ ****
560 POKE &HE12B,0:POKE &HE12A,0:CLS
570 FOR I=1 TO 21 STEP 2:FOR J=0 TO 38 STEP 2
580 POKE &HE12E,J:POKE &HE12C,I:CALL P:NEXT J,I
590 FOR I=0 TO 38 STEP 2
600 POKE &HE12A,96:POKE &HE12E,I:POKE &HE12C,23
610 CALL P:NEXT:IF R=1 THEN 660
620 POKE &HE12B,3:POKE &HE12A,0
630 FOR I=2 TO R:FOR J=1 TO 6
640 POKE &HE12E,HX(J):POKE &HE12C,HY(J)
650 CALL P:HX(J)=HX(J)+HS(J):NEXT J,I
660 FOR I=1 TO 6
670 POKE &HE12B,1:POKE &HE12A,DK(I)
680 POKE &HE12C,HY(I):POKE &HE12E,HX(I)
690 CALL P:NEXT
700 POKE &HE12E,X:POKE &HE12C,Y
710 POKE &HE12B,3:POKE &HE12A,96
720 CALL P:COLOR 6
730 LOCATE 0,0:PRINT USING"SCORE #####    HIGH-SCORE #####  LEFT #";SC;HS;L;
740 ' **** OPENING ****
750 PLAY"V14S0M8L16","S0M18L2"
760 PLAY"O4GFGO5CO4FGBFGAFGABAGP16FGO5CO4FGBFGAFGABAGP16","O1GFD+FG","P1P2P4O5L4
AG"
770 FOR I=1 TO 6000:NEXT
780 GOTO 20
790 ' **** ROUND CLEAR ****
800 R=R+1:IF R=6 THEN R=2
810 PLAY"O4L8EGO5CO4BO5DCDEC","O3L4CO2GFAC"
820 FOR I=1 TO 1500:NEXT:GOTO 490
830 ' **** DEAD ****
840 POKE &HE12E,X:POKE &HE12C,Y:POKE &HE12B,3:POKE &HE12A,101:CALL P
850 PLAY"O4L8EEE","O4L8CO3BO4C","O3L8AG+A"
860 FOR I=1 TO 2500:NEXT
870 L=L-1:IF L>0 THEN 490
880 PLAY"O1L4GGGGF+F+F+F+FFFFG","P8L4O1AP8AP8L8AP8L4AP8AP8L8AP8L4AP8AP8ABB","L8O
2P4DP4DP8DP4DP4DP8DP4FP4FP8FL4DD"
890 IF SC>HS THEN HS=SC
900 LINE(12*8,9*8)-(30*8,12*8),0,BF
910 COLOR 3:LOCATE 13,10:PRINT"G A M E  O V E R"
920 FOR I=1 TO 9999:NEXT
930 GOTO 440
940 ' **** ﾏｼﾝｺﾞ ﾖﾐｺﾐ ****
950 CLEAR,&HDFFF:WIDTH 40:SCREEN 2
960 FOR I=&HE000 TO &HE113
970 READ M$:POKE I,VAL("&H"+M$):NEXT:GOTO 370
980 ' **** ﾏｼﾝｺﾞ GET ﾙｰﾁﾝ ****
990 DATA F3,3E,06,D3,3C,3E,00,D3,0E,3E,08,D3,0D,3A,29,E1,47,3E,28,90,26,00,6F
1000 DATA 29,29,29,22,26,E1,2A,2C,E1,00,29,29,29,44,4D,29,29,09,ED,4B,2E,E1,09
1010 DATA 29,29,29,01,00,80,09,ED,5B,2A,E1,3A,28,E1,47,C5,3A,29,E1,47,C5,3E,44
1020 DATA D3,0C,CD,73,E0,3E,22,D3,0C,CD,73,E0,3E,11,D3,0C,CD,73,E0,01,08,00,09
1030 DATA C1,10,E3,ED,4B,26,E1,09,C1,10,D6,ED,53,2A,E1,3E,00,D3,0C,D3,3C,FB,C9
1040 DATA E5,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,E1,C9,00,00,00,00
1050 ' **** ﾏｼﾝｺﾞ PUT ﾙｰﾁﾝ ****
1060 DATA 00,00,00,00,00,00,F3,3E,06,D3,3C,3E,00,D3,0E,3E,08,D3,0D,3A,29,E1,47
1070 DATA 3E,28,90,26,00,6F,29,29,29,22,26,E1,2A,2C,E1,00,29,29,29,44,4D,29,29
1080 DATA 09,ED,4B,2E,E1,09,29,29,29,01,00,80,09,ED,5B,2A,E1,3A,28,E1,47,C5,3A
1090 DATA 29,E1,47,C5,3E,44,D3,0C,CD,FF,E0,3E,22,D3,0C,CD,FF,E0,3E,11,D3,0C,CD
1100 DATA FF,E0,01,08,00,09,C1,10,E3,ED,4B,26,E1,09,C1,10,D6,3E,00,D3,0C,D3,3C
1110 DATA FB,C9,E5,EB,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,EB,E1,C9
1120 ' **** ｷｬﾗｸﾀｰ DATA ****
1130 DATA 28,A,15B3,13BF,15B3,13BF,65,1389,65,1389,3F2,1392,3F2,1392,0,0,0,0,13B
F,15B3,13BF,15B3,1389,65,1389,65,1392,3F2,1392,3F2,0,0,0,0,15B3,13BF,15B3,13BF
1140 DATA 65,1389,65,1389,3F2,1392,3F2,1392,0,0,0,0,13BF,15B3,13BF,15B3,1389,65,
1389,65,1392,3F2,1392,3F2,0,0,0,0
1150 DATA 28,A,13BF,139C,1581,2,C9,139C,78,7D0,D4,DC,7E4,7DA,898,DE,16,7D2,8CA,8
AE,16,7D2,89A,8AE,7E6,89A,89A,8D6,7E6,8AE,184E,1876,7E6,8AE,184E,187A,8D6,184E
1160 DATA 19E2,187A,8D6,19DE,1A0A,187A,1876,19E2,1A0A,1A0A,187A,19E2,1A0A,1A0A,1
A0A,1A0A,1A0A,1A0A,1A0A,1A0A,1A0A,1A0A,1A0A,1A0A,1A0A,1A0A,1A0A,1A0A,1A0A
1170 DATA 28,A,13BA,1776,15B3,13BF,25E,1A0A,65,1389,19D2,294,3E8,1392,1776,258,0
,0,1776,19CE,138D,15B3,42,8DA,1389,65,42,8D6,13A6,3F2,19CE,8D6,14,0,32,898,233
1180 DATA 13BF,65,259,BF7,1389,3F2,1392,18A2,1388,0,0,19C8,1E,13BF,15B3,19CE,233
,1389,65,19CE,BFA,1392,3F2,294,18DE,0,0,19C8,1770
1190 DATA 28,A,15B3,13BF,15B3,13BF,65,1389,64,1389,3F2,1392,16,1392,0,C8,0,0,13B
F,FF,16,15B3,1389,898,DE,65,1392,A3C,7E6,3F2,0,89A,8D6,0,13BF,183A,8D6,139C,C9
1200 DATA A2A,1876,2,3F2,A3E,8DA,139C,0,19DE,8DA,14,15B3,A2A,8D6,138D,65,898,7E6
,1389,3F2,A,0,1392,0,0,0,0
1210 DATA 28,A,15B3,0,0,13BF,1,1BA5,1E61,1389,1B5F,1BA5,1E61,13CE,1E61,19C8,1E56
,46,1E61,1DFD,1E57,15C2,1E1B,309,1E5A,AA,1E5A,1E5A,8E5,42E,1E5A,1E1B,818,C8
1220 DATA 1B5F,1E61,7E6,7D2,1BA5,1E61,8AE,DC,1B73,1E61,818,1388,AA2,1E1B,8E5,0,0
,1E1B,1E5A,15C2,1389,2BC,1B5F,65,1392,1,0,3F2,0,0,0,0
1230 DATA 28,A,15B3,0,0,13BF,1,1E61,1E1B,0,2C6,1E61,1E1B,1B5F,2BC,1A15,42,1E61,2
F3,1DFD,1E57,1E61,2BD,309,1E5A,1BA5,2BC,1E2A,309,309,14,A8E,1BA5,309,7D2,89A
1240 DATA 1E61,1B5F,DC,8AE,1E61,1E1B,3E8,A8E,1E61,1C27,0,1E2A,1BA5,8E0,2F3,309,1
BA5,0,1389,1B5F,46,65,1392,A,1388,3F2,0,0,0,0
1250 DATA 28,A,15B3,1130,1BC,138D,1,115C,115C,1389,19A,115C,FCC,1392,190,115C,2C
,0,1162,190,FCC,15B3,FA0,7E4,FCC,65,FAA,190,28,3F2,190,190,28,0,13BF,1B8,FA4
1260 DATA 13BF,191,1134,FCC,1389,19A,1158,FCC,1392,1130,1BC,115C,0,1A0A,115C,115
C,1A0A,1134,1172,115C,19F6,113A,115C,115C,19F4,0,115C,190,FCC
1270 DATA 28,A,13BF,1158,2C,13BF,1,115C,115C,1389,3F2,1134,115C,13B0,0,1130,115C
,28,13BF,1134,28,220,1389,1134,CA,68,1392,19A,28,4,0,190,28,28,15B3,FA4,1B8
1280 DATA 138D,65,1134,FCC,13B0,3F2,1134,1BC,13B0,0,115C,1158,2C,1A0A,115C,115C,
1A0A,1942,115C,19F4,FCC,1172,115C,115C,2C,1134,28,115C,0
1290 DATA 28,A,15B3,13BF,15B3,13BF,65,1389,65,1389,0,0,0,0,1BA5,1BA5,1BA5,1BA5,7
,7,7,7,1E5A,1E5A,1E5A,1E5A,2BC,2BC,2BC,2BC,1BA5,1BA5,1BA5,1BA5,7,7,7,7,1E5A
1300 DATA 1E5A,1E5A,1E5A,DE,DE,DE,DE,DE,DE,DE,DE,0,0,0,0,1389,65,1389,65,1392,3F
2,1392,3F2,0,0,0,0
1310 DATA 28,A,15B3,1E46,15C2,13BF,65,1E1B,6B,1389,3F2,1E1B,3E8,1392,0,1E61,46,0
,1E46,1E61,1BA5,15B3,C9,BD6,16,65,3F2,BD6,20,3F2,C8,D65,8AE,0,8CA,E8B,818,13BF
1320 DATA 1,1134,AA,1389,3F2,1134,4D,1392,0,1288,1BA5,0,18DE,127E,1E61,1BA5,1C84
,1280,1E61,1A15,A,1E2A,1E61,1A0A,C8,DC,1BA5,19CE
1330 DATA 28,A,15B3,2F3,241,13BF,65,1B58,1BA5,1389,3F2,A,1BA5,1392,0,2BC,1E61,0,
13BF,1E1B,1E61,241,1389,898,12F,78,1392,8FC,12F,3E8,0,8AE,D05,14,15B3,89A,C97
1340 DATA 16,65,2BC,FCC,1388,3F2,1E1E,FCC,1392,0,1E1B,117A,0,1E1B,1E61,1116,19EC
,1E56,1E61,946,25,1A0A,1E61,8E5,3E8,17B2,1E1B,DC,14
1350 ' **** SNAKE ZAHYO ****
1360 DATA 128,2,0,5,128,2,0,13,128,2,0,21,224,-2,38,1,224,-2,38,9,224,-2,38,17
1370 ' **** BACK COLOR ****
1380 DATA 1,5,1,7,4,0,6,3,2,2,2,2,0,0,4,0,6,2,4,2
1390 ,5,1,7,6,2,4,0,2,2,2,2,0,0,4,0,6,2,4,2
```

★浪人することになりました。去年の10月にＸ１版ボスコニアンを買って，256面クリアしたのが悪かったのか……。(徳島県阿南市・**山田昇治18才**)……【**編**：Ｘ１版ドラバスにだけは十分注意しよう。**なにわ**：よろしく。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1，ページ2)用

WHITE ROAD
（ホワイト ロード）



新野　恵貴

●はじめに

このゲームは，作者のOUT RUN（©SEGA）へのあこがれから生まれた，PC－6001の究極（そんなことないか…）のゲームである。

●プロローグ

砂漠の中に石柱の立ちならぶデザート遺跡。ここでは，石柱を利用したレースが年１度開かれる。

そこで，あなたも彼女の声援を受けて，愛車とともに出場することにした。

●How to drive

タイトルがでたらリターン・キーでスタート。

自分は赤い車で，カーソル・キーで左右，スペース・キーを押すと加速，はなすと減速です。

車を操作して，前から３Ｄ(？)で迫ってくる柱をよけていくだけです。

そして，ある程度進むと「ＦＩＮＩＳＨ!!」とでてクリアとなります。

そして「SELECT COURSE」とでたら，左右のどちらのコースへ行くかカーソル・キーで選んでください。

ゲーム・オーバーになるのは，

- ●自車が柱に当たる。
- ●画面下に黄色の線で表されているタイムがなくなる。
- ●ゴールインする。

の三つです。

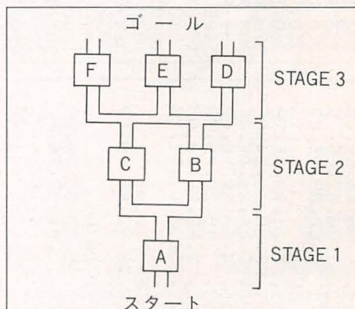
《第１表》主な変数表

Ｘ	自分の位置
ＳＣ	スコア
ＳＴ	ステージ
ＳＰ	自車のスピード
ＨＩ	ハイスコア
ＣＲ	自車の走っているコース
ＣＬ	ステージクリアまでの距離
ＴＭ	残りタイム

●プログラム

う～む，究極に長いプログラムになってしまった。

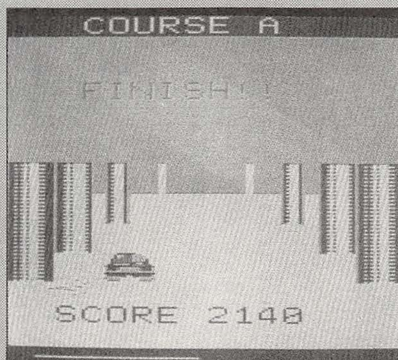
ＲＥＭを参考にしてくれればいいですが，解読はほぼ不可能に近いと思います。



《第１図》コースの構成

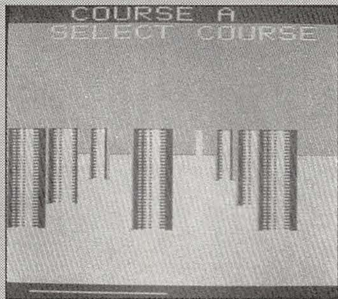


▲《写真１》タイトル画面。リターン・キーでゲーム・スタート!!



▲《写真２》やったコースＡをクリアしたゾ!! つぎのコースへ

▼《写真３》各コースをクリアすると二つのわかれ道がある



★カゲドンクエスト：カゲが現れた。つぐ美の攻撃。カゲに5,000ポイントをあたえた。カゲを倒した。経験値1,000ポイント，借用証７枚を手に入れた。(北海道札幌市・**影殺頭無12才**)……【**影：私をいじめるなと言うことか？**】

リスト中の"～"はKEY 1, CHR$(126)⏎か, [CTRL]＋[T]のあと, カタカナ・モードにして[SHIFT]＋[9]で打ち込んでください。

あ, そうそう, プログラムは**リスト1**をロード, ラン, **リスト2**をロード, ランで動きます。

●最後に

操作性が少し悪いかもしれませんが, 設定が砂漠なのでゆるしてください。

久びさのゲーム作りということで手伝ってくれた石神君と原崎君に感謝!

P.S. はとぽっぽさん尊敬しますよ。ぼくと同い年なのに, あんなうまい絵を描くんだから…。

参考

●OUT RUN (©SEGA)

CHECKER FLAG

編：えーっ! このゲームがPC－6001用で, しかも16KBだなんて目をうたがってしまいましたよ。

Dr.D：うん! 確かにそうだな。最近のP6の投稿はレベルがあがってきたと思っていたが, まさかここまでやってくれるとはな。市販品だと言っても通用するぐらいのできだ!!

編：車のキャラクター, コースの豊富さ, 3D感覚, それに, ステージごとに変わるミュージックなど本当に楽しいゲームですね。

Dr.D：ふむ! リストは長いのだがこれだけできが良ければゆるせてしまう。ぜひ, 打ち込んでほしい!

《リスト1》WHITE ROADのマシン語プログラム・リスト

```
1 CLEAR50,&HD9FF:P$="ゴメン!"+CHR$
(7)
10 CLS:PRINT"* WHITE ROAD *":PRI
NT"だいぶまってください。"
20 PLAY"L16T180SM300002DEGEGA03D
EGEGA
50 FORI=&HDE00TO&HDE62:READA$:A=
VAL("&H"+A$):POKEI,A:M=M+A:NEXT
55 IF M<>11761 THEN PRINT"310-44
0ぎょうのどこかがちがいます。";P$:END
56 M=0
60 FORI=&HDC00TO&HDCB1:READA$:A=
VAL("&H"+A$):POKEI,A:M=M+A:NEXT
65 IF M<>22329 THEN PRINT"450-63
5ぎょうのどこかがちがっています。";P$:END
66 M=0
70 FORI=&HDE90TO-8449:READA$:A=V
AL("&H"+A$):POKEI,A:M=M+A:NEXT
75 IF M<>13596 THEN PRINT "640-7
05ぎょうのどこかがちがっていますっ!";P$:END
90 POKE&HFAEB,&H0F:POKE&HFAEC,&H
DE
95 M=0
100 AD=&HDD00:FORL=1TO6:READA$,B
$:A=VAL("&H"+A$):B=VAL("&H"+B$)
110 FORI=ADTOAD+&H0FSTEP2:POKEI,
A:POKEI+1,B:NEXT
120 READC$,D$:C=VAL("&H"+C$):D=V
AL("&H"+D$)
130 FORI=AD+&H10TOAD+&H1FSTEP2:P
OKEI,C:POKEI+1,D:NEXT:M=M+A+B+C+
D
140 AD=AD+&H20:NEXT
145 IF M<>3696 THENPRINT"850-870
ぎょうのどこかがちがいます。";P$:END
146 M=0
150 FORI=&HDDC0TO&HDDFF:READA$:A
=VAL("&H"+A$):POKE I,A:M=M+A:NEX
T
155 IF M<>9674 THENPRINT"900-970
ぎょうのどこかがちがいます。";P$:END
166 M=0:AD=&HDA00:FOR L=1 TO 2
170 READ D$:IFD$="*"THENAD=&HDB0
0:NEXT:GOTO 195
180 FORI=1TOLEN(D$)STEP2:A=VAL("
&H"+MID$(D$,I,2))
190 POKEAD,A:M=M+A:AD=AD+1:NEXT:
GOTO170
195 IF M<>44512 THEN PRINT"1000-
1190ぎょうのどこかがちがいます。";P$:END
200 FORI=&HDCC0TO&HDCDF:POKEI,85
:NEXT
260 AD=&HDE85:POKEAD,0:POKEAD+1,
2:POKEAD+2,3:POKEAD+3,13
270 CLS:PRINT"OK!LIST2ロードして!":P
LAY"GR16GGR16GGG04DEG
305 REM●●●●●●● MACHINE ●●●●●●●●●
306 REM         CHR PUT
310 DATA06,10,1A,77,D5,11,20,00
320 DATA19,D1,13,05,20,F4,C9,CD
330 DATA41,07,EB,11,00,C2,E5,CD
340 DATA00,DE,E1,2C,CD,00,DE,C9
345 REM         MUSIC
350 DATAF5,C5,D5,E5,21,80,DE,7E
360 DATAC6,01,77,FE,50,20,24,AF
370 DATA77,21,85,DE,3A,81,DE,4F
380 DATA06,C3,16,04,0A,5F,7E,CD
390 DATAC5,1B,03,23,15,20,F5,79
400 DATA21,81,DE,77,FE,FF,20,03
410 DATA3E,00,77,E1,D1,C1,F1,C3
420 DATA74,0F
425 REM         INTERVAL ON
430 DATAF3,21,20,DE,22,06,FA,FB
440 DATAC9
445 REM       PILLER PRINT
450 DATA22,F4,DC,C5,ED,53,F6,DC
460 DATACD,16,DE,2D,ED,5B,F6,DC
470 DATA0D,20,F5,2A,F4,DC,2C,2C
480 DATA7B,C6,20,5F,C1,C9,21,04
490 DATA08,11,20,C2,1A,FE,20,C4
500 DATA38,DC,13,25,20,F6,26,08
510 DATA7B,C6,18,5F,2D,20,ED,C9
515 REM
520 DATA22,F0,DC,ED,53,F2,DC,7D
530 DATAFE,01,CC,9F,DC,FE,02,CC
540 DATA79,DC,FE,03,CC,69,DC,FE
550 DATA04,CC,5C,DC,2A,F0,DC,ED
560 DATA5B,F2,DC,C9,7C,C6,0A,6F
570 DATA26,EC,11,00,DD,CD,16,DE
580 DATAC9,7C,87,C6,06,6F,26,EC
590 DATA0E,02,11,20,DD,CD,00,DC
600 DATAC9,7C,87,84,C6,01,6F,26
605 DATAEC,0E,03,11,40,DD,CD,00
610 DATADC,3E,00,32,09,DC,32,0B
615 DATADC,CD,00,DC,3E,16,32,09
620 DATADC,3E,2D,32,0B,DC,C9,25
625 DATA7C,87,87,6F,26,EC,0E,04
630 DATA11,80,DD,CD,00,DC,CD,00
635 DATADC,C9
636 REM
640 DATA21,01,05,CD,A9,12,26,DB
645 DATA3A,F8,DC,6F,7E,47,4D,21
650 DATA27,C2,3E,01,F5,C5,A0,FE
655 DATA00,C4,E7,DE,C1,F1,2D,87
660 DATAD2,A4,DE,0C,79,32,F8,DC
665 DATA21,00,EC,11,FF,02,01,02
670 DATAAA,70,23,1D,20,FB,1D,15
675 DATA20,F7,16,07,06,55,0D,20
680 DATAF1,CD,1E,DC,3A,FA,DC,87
685 DATA6F,26,F2,11,C0,DD,0E,01
690 DATACD,00,DC,CD,00,DC,C9,3E
695 DATAEA,77,C9,3A,FA,DC,87,6F
700 DATA26,F2,0E,01,11,C0,DC,CD
705 DATA00,DC,1E,C0,CD,00,DC,C9
845 REM●●●●●●● CHR  PUT ●●●●●●●●
846 REM         PILLER
850 DATAAA,AA,96,96,BD,B5,5E,5E
860 DATABF,BD,75,55,5F,57,AA,AA
870 DATABF,BD,F7,D5,57,55,FF,7F
875 REM        CAR (L)
900 DATA55,57,57,5C,5C,5F,7E,FF
910 DATABF,BF,AA,FF,BF,AA,6A,55
920 DATAFF,5A,4A,00,00,FF,AA,FF
930 DATA2A,2A,AA,FF,FD,95,95,55
935 REM        CAR (R)
940 DATAFA,2A,2A,2A,2A,F5,C0,FF
950 DATAA8,A8,AA,FF,7F,56,56,55
960 DATA55,95,95,B5,B5,F5,3D,FF
970 DATAFE,FE,AA,FF,FE,AA,A9,55
995 REM●●●●●● COURSE DATA●●●●●●●
999 REM-------------------------
1000 DATA 8181A181818191C1,81819
18181819183,8181A181818189C1
1010 DATA 8181A18181818581,8381A
181818181E1,81818181818181A1
1020 DATA 818181858 1E18282,84888
89090909090,8888848482818181
1030 DATA 8181D581AB818181,81818
1818181BD81,818181C381818181
1040 DATA 81F90101819F8081,8181F
90101013F01,8181818185818191
1050 DATA 818181818181E501,01BF8
0808181F901,01013F008080FC00
1060 DATA 8181818181818181,81858
991A18181C3,8181818181818181
1070 DATA 8181424224242424,22221
21224242444,4888909090908884
1080 DATA 4221110909090909,09090
A0A12122448,8884848442221111
1090 DATA 1121418181 89E581,81978
18181FD8181,819F8181AD819981,*
1100 DATA 818181818 2868C88,88888
88C86464323,2323211108080804
1100 DATA 8181818182868C88,88888
88C86464323,2323211108080804
1110 DATA 0408081111232624,C4C48
C8888888C8,48484C4666223311
1120 DATA 1000001031E3868C,8C86C
2623212E202,023F40407F030303
1130 DATA 0000FC0000008081,41414
14141494949,4949494949 4F4141
1140 DATA 4141414949494949,49494
F414141494 9,4949494949794141
1150 DATA 414141415541416B,41414
14149494949,4949794141414149
1160 DATA 4949497941414541,51434
949494949 4F,8181818181898181
1170 DATA 9181858142242828,20203
800000F0000,2400900007208048
1180 DATA 0002680095014128,42000
000DF000000,F700000000000000
1190 DATA 0000000008000000,00000
00000EF0081,85C993A1AD818187,*
```

《リスト2》WHITE ROADのメイン・プログラム・リスト

```
30 HI=10000:CONSOLE,,0:GOTO1010
99 REM●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●
100 FORL=1TOSP
110 S=STICK(0)
120 X=X+(S=7)-(S=3):X=X+(X>7)-(X
<0)
130 IFSP>1GOTO300
140 POKE&HDCFA,X*2
```

★今日, カゼをひいていたので, カゲと書いたマスクをしてゲームをしたらパソコンが壊れた。(佐賀市・**カゲのばかやろ～14才**)……【**編**：あぶない!!そのマスクはすぐに捨てないと世にも恐しいことになるゾ!!】

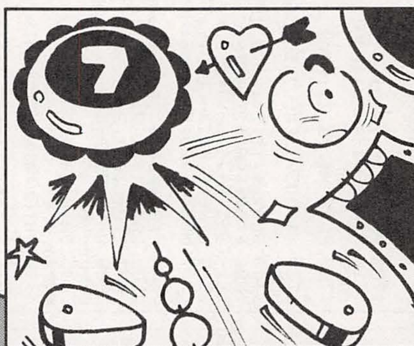
```
150 T=STRIG(0)
160 SP=SP+(T=1)-(T=0):SP=SP+(SP>5)-(SP<1)
165 SC=SC+S*20:SCREEN,2
170 PSET(20+TM,185),4:TM=TM-1
175 IFTM=0GOTO610
176 SCREEN,1
180 SOUND4,SP*51:NEXT
200 EXEC&HDE90
205 CL=CL-1:IFCL=0GOTO730
207 SCREEN,1
210 IFPEEK(&HC287-X)<>32GOTO500
220 GOTO 100
300 EXEC&HDEEB
310 POKE&HDCFA,X*2:EXEC&HDED4
320 IFPEEK(&HC287-X)<>32THENL=SP:NEXT:GOTO500
330 GOTO140
499 REM●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●
500 SCREEN,2:SOUND7,&HDC:SOUND6,28:SOUND10,0
510 POKE&HDE91,05:POKE&HDE92,14:POKE&HDE96,&HC9
520 FORI=1TO10:SOUND10,12:LOCATE0,14:PRINT:SOUND10,0
530 EXEC&HDE90:NEXT
540 POKE&HDE91,01:POKE&HDE92,05:POKE&HDE96,&H26
610 SOUND10,0
620 LOCATE3,4:PRINT"GAME OVER":COLOR 4:PRINT"   SCORE";SC
630 FORI=1TO1500:NEXT:GOSUB940
670 RESTORE3000:GOSUB840
680 IFHI<SCTHENHI=SC
685 GOTO 1100
727 REM●●●●● ROUND CLAER! ●●●●●
730 SCREEN,2:COLOR ST:SC=SC-(ST=3)*SC*10
740 LOCATE3,3:PRINT"FINISH!!"
746 COLOR 4:LOCATE2,13:PRINT"SCORE";SC:SOUND5,0
755 SOUND10,15:FORI=1TO60:SOUND4,81:SOUND4,86:SOUND4,90:NEXT:SOUND10,0
757 GOSUB940:ST=ST+1:IF ST=4 GOTO1440
760 GOSUB840:CLS:LINE(0,12)-(255,95),3,BF
765 SCREEN ,1:CLS:FORI=1TO4:LOCATE1,I:PRINT"●  ●  ●":NEXT
770 SCREEN,2:EXEC&HDC1E:G=0:COLOR2:LOCATE2,1:PRINT"SELECT COURSE"
775 S=STICK(0):IFS<>3ANDS<>7GOTO 775
780 G=G+(S=7)-(S=3):CR=CR+G
785 POKE&HDCFA,(3+G)*2:EXEC&HDED4
795 POKE&HDE2C,60:POKE&HDCFA,6
800 POKE&HDE97,DH(CR):POKE&HDCF8,DL(CR):C$=C$(CR):GOTO1200
835 REM●●●●● POKE MUSIC DATA ●●
840 SCREEN,1:CLS:CONSOLE0,3:CLS
850 LOCATE0,5:PRINT"! ﾂｴﾛ┻ ﾃ~"CHR$(254)".ﾌﾜﾂ┳(ﾆﾎ_ﾎ金 むﾉｯﾉ"
855 POKE&HC2A1,0
860 FORI=0TO2:POKE&HC2A6,I:READA$,B$:PRINTA$:B$;:EXEC&HC2A0:CLS:NEXT
880 FORI=&HC303TO&HC3FFSTEP4:POKEI,0:NEXT:CONSOLE,8:SCREEN,2:RETURN
895 REM●●●●●● BGM SUB ●●●●●●●●●
900 AD=&HDE5A:HL=&HDE80
910 POKEAD+2,&H20:POKEAD+3,&HDE
920 POKEHL,&H5F:POKEHL+1,0
925 POKE&HDE51,0
930 EXEC AD:SOUND12,15:SOUND8,15:SOUND9,&H10:SOUND1,0:RETURN
940 AD=&HDE5A
950 POKEAD+2,&H74:POKEAD+3,&H0F
960 SOUND8,0:SOUND9,0:SOUND6,0:SOUND7,248
970 EXEC AD:RETURN
975 REM●●●●● ANOTHER SUB ●●●●●●
980 SCREEN,1:CLS:FORI=1TO4:LOCATE0,I:PRINT"●"SPC(6)"●":NEXT
990 SCREEN ,2:RETURN
995 IFPEEK(&HFD1B)<>0GOTO 995
996 RETURN
997 FORI=&HC200TO&HC21F:IFPEEK(I)=46THENPOKEI,0
998 NEXT:RETURN
999 REM●●●●●● しょき 1 ●●●●●●●●●●●
1010 FORI=1TO5:READDH(I),DL(I),C$(I):NEXT
1050 RESTORE3000:GOSUB840
1099 REM●●●●● ﾀｲﾄﾙ ●●●●●●●●●●●●
1100 SCREEN3,2,2:COLOR1,2,1:CONSOLE0,16,,0:CLS
1110 LINE(0,0)-(255,90),3,BF:GOSUB980:POKE&HDCFA,6:EXEC&HDE90
1120 LOCATE5,2:PRINT"WHITE":LOCATE7,3:PRINT"ROAD"
1130 COLOR4:LOCATE1,12:PRINT"CHAMP";HI:COLOR3
1150 LOCATE1,15:PRINT"HIT RETURN KEY";
1160 EXEC&H1058
1170 IFINKEY$<>CHR$(13)GOTO1170
1175 REM●●●● しょき 2 ●●●●●●●●●●●●
1180 SC=0:ST=1:TM=70
1190 CR=3:C$="A":P$="SM3000T160L8":POKE&HDE2C,80
1191 POKE&HDCF8,0:POKE&HDE97,&HDA
1195 REM●●● しょき 3 & SCREEN ●●●●
1200 TM=120+TM:X=3:SP=5:CL=82
1250 CONSOLE0,16:COLOR,4:CLS
1270 LINE(20,185)-(20+TM,185),2
1300 LOCATE3,0:COLOR 2:PRINT"COURSE ";C$
1310 CONSOLE1,14:COLOR,2:CLS:LINE(0,12)-(255,90),3,BF:GOSUB980
1320 EXEC&HDEB8:IF CL(1)+CL(3)+CL(5)=2 AND ST=3 THENGOSUB1800
1355 REM●●●●●● READY ●●●●●●●●●●
1360 SOUND5,0:POKE&HDE4D,&H20:GOSUB900
1365 IFST=1THENSOUND8,0
1370 FOR L=1 TO 3:SOUND10,15
1380 FORI=1TO20:SOUND4,119:SOUND4,121:NEXT
1390 SOUND10,0:FORI=1TO160:NEXT:NEXT:SOUND4,60
1400 SOUND10,15:FORI=1TO40:SOUND4,60:SOUND4,61:NEXT
1410 SOUND10,10:SOUND5,3
1420 POKE&HDE4D,&H00
1425 IF ST=1 THEN SOUND8,15:POKE&HDE81,0:POKE&HDE51,0:GOTO 100
1430 POKE&HDE51,&H40:GOTO 100
1435 REM●●●●● ENDING ●●●●●●●●●●
1440 GOSUB980:POKE&HDCFA,6:EXEC&HDEB8
1450 RESTORE4000:COLOR1
1460 LOCATE0,1:FORI=1TO4:READA$:PRINT A$:NEXT
1470 SCREEN ,1:CLS
1480 PRINT"UU"CHR$(127)"ｭｭｭｭｭﾖﾚﾚｭﾕ]u"CHR$(255)"UUAWｧｫさとｧきWW_uｭU
1490 A=USR(&HF010):SCREEN,2
1500 PLAY P$,P$,P$:SOUND7,&HDC:SOUND6,6:FORI=1TO5
1510 X$="O5V15GV13GV11GV15GR8V15GV11GV15G
1520 Y$="O2FR8FFR8FR8F R8FEDR
1525 Z$="RCR4.CR8CRCC
1530 PLAY X$,Y$,Z$
1540 X$="O5V15FV13FV11FV15FR8V15FV11FV15F
1550 Y$="O2ER8EER8ER8E R8DEGR
1560 PLAY X$,Y$,Z$:NEXT
1590 COLOR4:LOCATE0,14:PRINT"TO BE CONTINUED";:GOSUB995
1600 CL(CR)=1:IFCL(1)+CL(3)+CL(5)=3 GOTO 1620
1610 GOSUB940:GOTO670
1620 CLS:LINE(0,12)-(255,127),3,BF
1630 GOSUB1800:SCREEN,1:CLS
1640 PRINT"火時時時土月時┗JTJ┗時時時時?♠"CHR$(160);CHR$(160);
1645 PRINTCHR$(144)"Pﾛ"CHR$(160)"、、、、    ?":GOSUB997:A=USR(&HF00E)
1650 CLS:PRINT"..時***金月水日┫小月月月?.♠"CHR$(160);
1655 PRINTCHR$(160);CHR$(160);CHR$(160);CHR$(160);CHR$(176)"ﾔむんπππ?
1656 GOSUB997:A=USR(&HF010):CLS
1660 PRINT".*ｪｪ||土万=ｰ? ...水..♠♠♠♠♠ﾀみわみﾛﾛpﾀﾀ":GOSUB997
1661 FORI=1TO250:NEXT
1665 A=USR(&HF010):CLS
1670 PRINT"火時┗JFAJ┗時時時時時時?♠"CHR$(160);CHR$(160);
1675 PRINTCHR$(144)"Pﾛ"CHR$(160)"、。。。、    ?":GOSUB997:A=USR(&HF00E)
1680 SCREEN,2:COLOR 3:LOCATE11,14:PRINT"Fin.";
1690 X1$="O5V13F#EV11EOV13AV11AV8A":Y$="O2GGR8GR8GGG":Z$="RCR4.C"
1700 PLAY X1$,Y$,Z$
1710 X$="O5V13F#EV11EOV13F#V11F#V8F#"
1720 PLAY X$,Y$,Z$:PLAY X1$,Y$,Z$
1730 X$="O5V13F#EV11EV13G#V11G#V8G#"
1740 PLAYX$,Y$,Z$:GOTO 1700
1800 F=50:FORC=2TO4STEP2:LINE(0,12)-(255,F),C,BF:J=2:FORI=1TO5
1810 LINE(0,F+J)-(255,F+J),C:J=J*1.7:NEXT:F=25:O=5:W=8:NEXT:RETURN
2000 REM●●●●●●●● DATA ●●●●●●●●●●
2100 DATA219,162,F,218,162,C,219,081,E,218,081,B,219,000,D
3000 DATAヨヨヨヨヨヨヨせせwwwwwwwwwwwせせせせヨまヨせせせせせせせせせ
3005 DATAヨヨヨヨヨヨヨヨヨせせせイイヨヨヨまままままままままま.ヨ.イ
3010 DATAれ}れ}れ}れ}れ}れ}れ}れ}れ}えヒえヒえヒえヒえヒえヒえヒえヒ
3015 DATAみゅみゅみゅみゅみゅみゅみゅみゅみゅPォPォPォPォPォPォPォP
3100 DATADBDBDBDBDBDBDBDBDBEBEBEBEBEBEBEBEBEB
3110 DATAEBEBEBEBEBEBEBEBEBFCFCFCFCFCFCFCFC
3200 DATAス.ス.ス.ヨせ.....ゅ.ゅヨスせゅスせゅヨスススせ..ヨ
3205 DATAヨ.ヨま.ス.せヨヨヨヨヨヨまスせ.せ.ゅ.ゅ._._._j.ゅ.ゅ
3210 DATAoo.o.みみれ......ォォo..みみ.ooo..みみ.oo
3215 DATAo..みみ.ooo..みみ.ooo..みみ.oれ.れ.o.oみ
3280 DATADD@D@EED@@@@@@FFD@@EE@DDD@@EE@DD
3290 DATAD@@EE@DDD@@EE@DDD@@EE@DDD@D@D@DE
3400 DATAｭｭｭｩｩｩｮ..ス.ス.ス.スｩｩｩｩｩｩｩｩかかょょかかスス
3410 DATAスススススススススｭｭｭｭｩｩｭｭスススススススススｩｩかかょょかｩ
3420 DATAE..oo..Eォォォ.ォォォ.ォ..E..oォ..E..oo
3430 DATAォ..E..ooォ..E..ooE..o..●●E..o..●●
3440 DATAE@@DD@@EFFF@FFF@F@@E@@DDF@@E@@DD
3450 DATAF@@E@@DDF@@E@@DDE@@D@@CCE@@D@@CC
4000 DATA" YOU ARE GREAT!",," I GIVE SPECIAL  BOUNS TO YOU."
4010 DATA"IF YOU WILL BECOME WINNER,MASTER ALL COURSE"
```

★影さんは知っていますか？使い捨てカイロを使い終わったあと，ふくろをお湯の中に入れておくと，ぬわんと麦茶ができるのです。(鳥取県米子市・**チミは(中略)浅野くん！12才**)……**【影：これはいいことを聞いたゾ！】**

PC-6001/mkII/6601/SR(モード2,ページ1)用

※6001では別売のROM & RAMカートリッジが必要です。

スロットマシン



伊與木　敏也

内容・遊びかた

RUNさせると，まずメッセージがでますので，それにしたがってください。コインは一度に50枚ずつ買います。台は3種類あり，それぞれ役のそろう確率がちがいます。

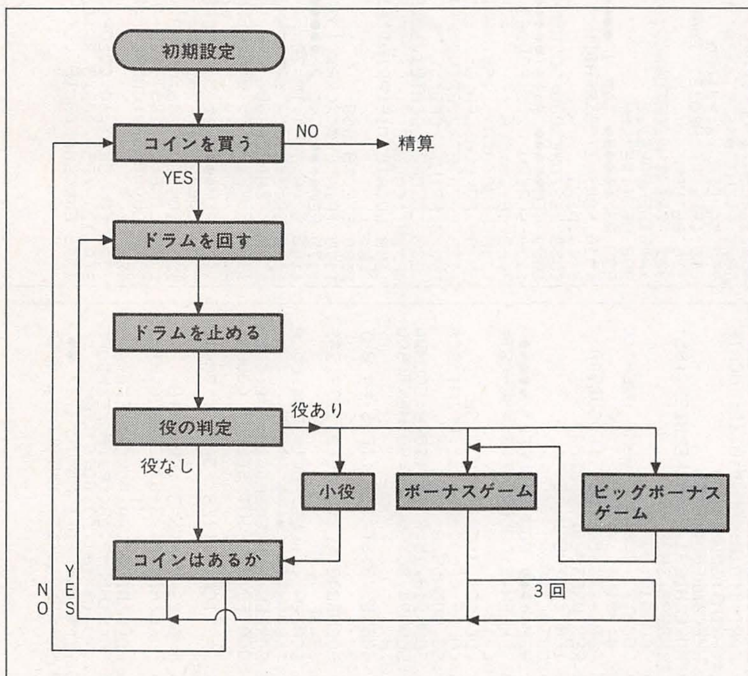
台の画面で，右下にでるのが役の表です。右上には役がそろった場合，その種類が表示されます。

まず，スペース・キーを押すとドラムが回転します。左から順に[Z]，[X]，[C]の各キーで止めてください。1回ドラムを回すのにコイン3枚が必要です。バーが三つそろうとBONUS GAME(ボーナス・ゲーム)になります。JACが1枚でるごとにコイン5枚が加算されます。3回チャンスがあります。777がそろうとBIG(ビッグ)BONUS GAMEとなります。普通のBONUS GAMEを続けて3回分することができます。あとは777とバー以外のものが三つそろえばコイン4枚，二つそろえばコイン1枚が加算されます。

1,000枚だすと予定終了となります。コインがなくなったときとBIG BONUS GAMEのあとには，コインを50枚買い，台も変わることになります。また，このときに途中精算することもできます。

同じ台で50枚以上コインを使うと，台の選択ができるメッセージがでます。

予定終了した時点で，いくら勝っているかが勝負です。



《第1図》フローチャート

プログラムについて

初心者ですので，長めになってしまいました。モード2のページは1としてください。払いもどしのコインの枚数や300行からの台の確率を変えると，ちょうど良い強さにできると思います。

《第1表》変数表

A	買ったコインの枚数
B	手持ちのコインの枚数
D	台の種類
AA	買ったコインの現金化
BB	手持ちコインの現金化
CC	勝ち(負け)分
DD	選んだ台のナンバー
U	手持ちコインから50枚減ったことを確かめる
Q	BONUS GAMEへ移行した回数
DY$(n)	3枚役の判定
DZ$(n)	2枚役の判定
A$～I$	ドラムの目のデータ

CHECKER FLAG

編：なかなか楽しいスロットマシン・ゲームですね。

Dr.D：スロットマシン・ゲームというのは，スロットの中身をランダムに発生させれば良いので，比較的作るのは簡単だ。

編：でも，このゲームは，台によって性格が変わったり，ボーナス・ラウンドがあったりして，かなり凝っていると言えるんじゃないでしょうか？

Dr.D：そうだな，そういう点で，他のゲームとはちがう新しい要素があると言えるゾ！

★影さん，ゼビウスをしながらラーメンライスを食べることができますか？(山形県飽海郡・エルピープルツー13才)……【編：影さんならできますよ。影：どうせならフランス料理フルコースがいいな。編：げんきんな！】

<< ｽﾛｯﾄ ﾏｼﾝ ｾﾝﾀｰ >>

a. ｺｲﾝは 1ﾄﾞに 50ﾏｲｽﾞﾂ かえます.
1ｶｲに 3まい, 1まい 20円です.

b. ﾀﾞｲは すきなﾊﾞﾝｺﾞｳを えらべます.
てもちｺｲﾝの ないとき および BIG B
ONUSのあとには かえることができます.

c. 1000まいで よていしゅうりょう です.

LET'S PLAY
PUSH SPACE KEY

▲《写真1》タイトル画面。説明をよく読んで、いざ！ゲーム・スタート

< ﾀﾞｲ えらび >

すきなﾊﾞﾝｺﾞｳを えらんで ください.

PUSH ｶｽﾞ+RETURN KEY

どれに しますか? 10

▲《写真2》台を選びましょう！台によってはＢＩＧ　ＢＯＮＵＳがちがう

ﾏｼﾝ No. 10

COIN 4
かった ｺｲﾝ 50
てもち ｺｲﾝ 51
777×3
BIG BONUS
BAR×3
BONUS
ANY×3
ｺｲﾝ 4
ANY×2
ｺｲﾝ 1

z x c
PUSH

▲《写真3》ゲーム・スタート！　やりかたは普通のスロット・マシンと同じ

ﾏｼﾝ No. 10

BIG BONUS
かった ｺｲﾝ 50
てもち ｺｲﾝ 41
777×3
BIG BONUS
BAR×3
BONUS
ANY×3
ｺｲﾝ 4
ANY×2
ｺｲﾝ 1

z x c
1 GAME

▼《写真4》これが、ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳゲームだ！　うまく合わせよう！

スロット・マシンのプログラム・リスト

```
5 REM << ｽﾛｯﾄ ﾏｼﾝ >>
10 CLS:CLEAR:CONSOLE ,,0:KEY 1,"
1"+CHR$(13):KEY 2,"2"+CHR$(13)
13 DIMDY$(4)
15 REM < ﾍﾝｽｳ >
20 A=0:B=0:C=0:D=0:E=0:AA=0:BB=0
:CC=0:H=0
25 REM < ﾒｯｾｰｼﾞ >
30 LOCATE 5,2:PRINT "<< ｽﾛｯﾄ ﾏｼﾝ
 ｾﾝﾀｰ >>"
40 LOCATE 5,4:PRINT "a. ｺｲﾝは 1ﾄﾞ
に 50まいづつ かえます."
50 LOCATE 5,5:PRINT "   1ｶｲに 3まい
.1まい 20円です."
60 LOCATE 5,7:PRINT "b. ﾀﾞｲは すきな
ﾊﾞﾝｺﾞｳを えらべます."
70 LOCATE 5,8:PRINT "   てもちｺｲﾝの
ないとき および BIG B"
80 LOCATE 5,9:PRINT "   ONUSのあとに
は かえることができます."
85 LOCATE 5,11:PRINT "c. 1000まいて
゛よていしゅうりょう です."
90 LOCATE 5,13:PRINT "LET'S PLAY
"
100 LOCATE 5,14:PRINT "PUSH SPAC
E KEY"
110 IF INKEY$<>" " THEN GOTO 110

120 REM < ｺｲﾝ かう >
130 CLS:LOCATE 5,2:PRINT"< ｺｲﾝ >
"
135 LOCATE 5,4:PRINT"* BIG BONUS
の あとには *"
136 LOCATE 5,5:PRINT"* かならず かって
いただきます *"
140 LOCATE 5,7:PRINT "a. ｺｲﾝを かう
."
150 LOCATE 5,8:PRINT "     --PUSH
F1"
160 LOCATE 5,10:PRINT "b. ｺｲﾝを か
わない--やめる."
170 LOCATE 5,11:PRINT "     --PUSH
 F2"
180 LOCATE5,13:INPUT "どちらに しますか
";E
190 IF E=1 THEN A=A+50:B=B+50:GO
TO 250
200 IF E=2 THEN CLS:AA=A*20:BB=B
*20:CC=BB-AA
205 LOCATE7,3:PRINT"< せいさん >"
210 IF CC>0 THEN LOCATE7,5:PRINT
 CC"円の もうけ です.  GOOD!"
220 IF CC=0 THEN LOCATE7,5:PRINT
 "とんとん でした."
230 IF CC<0 THEN LOCATE7,5:PRINT
 CC"円の まけ です.  ｻｲﾃｰやね!"
235 LOCATE7,8:PRINT "BIG BONUSは"
:H:"ｶｲ でした":END
240 REM < ﾀﾞｲを えらぶ >
250 CLS:C=INT(RND(1)*20)+1:DD=0
260 LOCATE5,2:PRINT "< ﾀﾞｲ えらび
>"
270 LOCATE5,4:PRINT "すきなﾊﾞﾝｺﾞｳを
えらんで ください."
280 LOCATE5,6:PRINT "PUSH ｶｽﾞ+RE
TURN KEY"
290 LOCATE5,8:INPUT "どれに しますか";
DD
300 IF C<6 THEN D=1:GOTO 340
310 IF (C>5) AND (C<16) THEN D=2
:GOTO 340
320 D=3
330 REM < ﾀﾞｲを かく >
340 CLS:LOCATE5,0:PRINT "ﾏｼﾝ No.
"DD
350 LOCATE0,1:PRINT" ┌──┐ ┌──┐
 ┌──┐ │"
360 LOCATE0,2:PRINT"-│  │-│  │
-│  │-├────────
370 LOCATE0,3:PRINT" └──┘ └──┘
 └──┘ │かった ｺｲﾝ";A
380 LOCATE0,4:PRINT"      *
*    ├────────"
390 LOCATE0,5:PRINT" ┌──┐ ┌──┐
 ┌──┐ │てもち ｺｲﾝ";B
400 LOCATE0,6:PRINT"-│  │-│  │
-│  │-├────────
410 LOCATE0,7:PRINT" └──┘ └──┘
 └──┘ │777×3"
420 LOCATE0,8:PRINT"      *
*    │ BIG BONUS"
430 LOCATE0,9:PRINT" ┌──┐ ┌──┐
 ┌──┐ │BAR×3"
440 LOCATE0,10:PRINT"-│  │-│
│-│  │-│ BONUS"
450 LOCATE0,11:PRINT" └──┘ └──
┘ └──┘ │ANY×3"
460 LOCATE0,12:PRINT"────────────
──────┤ ｺｲﾝ 4"
470 LOCATE0,13:PRINT"   z     x
    c   │ANY×2"
480 LOCATE0,14:PRINT "       PUS
H        │ ｺｲﾝ 1"
485 U=B
490 LOCATE20,1:PRINT"SPACE KEY"
500 IF INKEY$<>" " THEN GOTO 500

505 REM < ﾄﾞﾗﾑ 1 >
510 B=B-3:LOCATE27,5:PRINT"    "
:LOCATE27,5:PRINTB
511 PLAY"o6d32"
512 LOCATE20,1:PRINT"
"
520 FOR I=1 TO 500
530 IF D=1 THEN RESTORE600:FOR J
=1 TO 7
540 IF D=2 THEN RESTORE620:FOR J
=1 TO 5
550 IF D=3 THEN RESTORE630:FOR J
=1 TO 7
560 READ A$,B$,C$
570 LOCATE2,2:PRINTA$:LOCATE2,6:
```

★この前，アンケートの自分の好きな言葉を書けというところに「地獄の沙汰(さた)も銭しだい」と書いてしまった。これで成績がさがるのはまちがいなし。(栃木県宇都宮市・**永吉貴起13才**)……**【影：ありがたや！】**

```
PRINTB$:LOCATE2,10:PRINTC$
580 IF INKEY$="z" THEN GOTO 650
590 NEXT J,I
600 DATA ●●●,♦♦♦,777,♦♦♦,777,BAR
,777,BAR,OOO,BAR,OOO,777,OOO,777
,BAR
610 DATA 777,BAR,●●●,BAR,●●●,♦♦♦

620 DATA ●●●,♦♦♦,777,♦♦♦,777,BAR
,777,BAR,OOO,BAR,OOO,●●●,OOO,●●●
,♦♦♦
630 DATA ●●●,♦♦♦,OOO,♦♦♦,OOO,●●●
,OOO,●●●,777,●●●,777,BAR,777,BAR
,OOO
640 DATA BAR,OOO,●●●,OOO,●●●,♦♦♦

650 PLAY"o6d32"
660 REM < ドラム 2 >
670 FOR I=1 TO 500
680 IF D=1 THEN RESTORE750:FOR K
=1 TO 7
690 IF D=2 THEN RESTORE770:FOR K
=1 TO 5
700 IF D=3 THEN RESTORE780:FOR K
=1 TO 7
710 READ D$,E$,F$
720 LOCATE8,2:PRINT D$:LOCATE8,6
:PRINT E$:LOCATE8,10:PRINT F$
730 IF INKEY$="x" THEN GOTO810
740 NEXT K,I
750 DATA 777,OOO,BAR,OOO,BAR,777
,BAR,777,OOO,777,OOO,♦♦♦,OOO,♦♦♦
,●●●
760 DATA ♦♦♦,●●●,777,●●●,777,OOO

770 DATA 777,OOO,BAR,OOO,BAR,♦♦♦
,BAR,♦♦♦,●●●,♦♦♦,●●●,777,●●●,777
,OOO
780 DATA OOO,BAR,♦♦♦,BAR,♦♦♦,●●●
,♦♦♦,●●●,OOO,●●●,OOO,♦♦♦,OOO,♦♦♦
,777
790 DATA ♦♦♦,777,OOO,777,OOO,BAR

800 REM < ドラム 3 >
810 PLAY "o6d32"
820 FOR I=1 TO 500
830 IF D=1 THEN RESTORE900:FOR L
=1 TO 7
840 IF D=2 THEN RESTORE920:FOR L
=1 TO 5
850 IF D=3 THEN RESTORE930:FOR L
=1 TO 7
860 READ G$,H$,I$
870 LOCATE14,2:PRINT G$:LOCATE14
,6:PRINT H$:LOCATE14,10:PRINT I$

880 IF INKEY$="c" THEN GOTO950
890 NEXT L,I
900 DATA BAR,OOO,777,OOO,777,●●●
,777,●●●,♦♦♦,●●●,♦♦♦,777,♦♦♦,777
,●●●
910 DATA 777,●●●,BAR,●●●,BAR,OOO
920 DATA BAR,OOO,777,OOO,777,●●●
,777,●●●,♦♦♦,●●●,♦♦♦,BAR,♦♦♦,BAR
,OOO
930 DATA BAR,OOO,●●●,OOO,●●●,♦♦♦
,●●●,♦♦♦,777,♦♦♦,777,●●●,777,●●●
,♦♦♦
940 DATA ●●●,♦♦♦,BAR,♦♦♦,BAR,OOO

950 PLAY "o6d32"
960 REM < ヤクの はんてい >
970 FORI=0 TO 4:DY$(I)="":NEXTI:
J$=""
980 FORF=0 TO &H100 STEP&H80:FOR
I=0 TO 2
990 J$=J$+CHR$(PEEK(&H8243+F+(I*
6))):NEXTI,F
1000 FORI=0 TO 2:DY$(I)=DY$(I)+M
ID$(J$,I*3+1,3):NEXT
1010 FORI=0 TO 2:DY$(3)=DY$(3)+M
ID$(J$,I*4+1,1):NEXT
1020 FORI=7 TO 3 STEP-2:DY$(4)=D
Y$(4)+MID$(J$,I,1):NEXT
1040 FORI=0 TO 4:IFDY$(I)="777"T
HEN 1300
1050 NEXT
1060 FORI=0 TO 4:IFDY$(I)="AAA"T
HEN 1380
1070 NEXT
1080 FORI=0 TO 4:IFDY$(I)="OOO"O
RDY$(I)="●●●"ORDY$(I)="♦♦♦"THEN1
710
1090 NEXT
1140 FORI=0 TO 4:DZ$(I)="":NEXTI
:K$=""
1150 FORF=0 TO &H100 STEP&H80:FO
RI=0 TO 2
1160 K$=K$+CHR$(PEEK(&H8243+F+(I
*6))):NEXTI,F
1170 FORI=0 TO 2:DZ$(I)=DZ$(I)+M
ID$(K$,I*3+1,2):NEXT
1180 FORI=0 TO 1:DZ$(3)=DZ$(3)+M
ID$(K$,I*4+1,1):NEXT
1190 FORI=7 TO 5 STEP-2:DZ$(4)=D
Z$(4)+MID$(K$,I,1):NEXT
1200 FORI=0TO4:IFDZ$(I)="OO"ORDZ
$(I)="●●"ORDZ$(I)="♦♦"THEN1740
1210 NEXT
1260 IF B<3 THEN GOTO 130
1265 IF (U-50)>B THEN GOTO 1840
1270 IF B>999 THEN GOTO 1760
1280 GOTO 490
1290 REM < BIG BONUS ルーチン >
1300 PLAY"t155o5c16d16e16d16e16f
16e16f16g16a4b4o6c"
1310 LOCATE20,1:PRINT"BIG BONUS"
:H=H+1
1320 Q=1
1335 LOCATE5,14:PRINT Q;" GAME "

1340 GOTO 1410
1350 Q=Q+1
1355 IF Q=4 THEN GOTO 1365
1360 GOTO 1335
1365 IF B>999 THEN GOTO 1760
1370 FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOTO 1
30
1380 REM < BONUS ルーチン >
1390 PLAY"t255o5c16r8c16r8c16r8d
16r8d16r8d16r8e16r8e16r8e16r8f2"

1400 LOCATE20,1:PRINT"BONUS":Q=0

1410 LOCATE2,2:PRINT"   ":LOCATE
8,2:PRINT"   ":LOCATE14,2:PRINT"
   "
1420 LOCATE2,10:PRINT"   ":LOCAT
E8,10:PRINT"   "
1430 LOCATE14,10:PRINT "   "
1440 FOR M=1 TO 3
1450 IF INKEY$<>" " THEN GOTO 14
50
1460 PLAY"o6d32"
1470 FOR I=1 TO 200
1480 RESTORE1520:FOR J=1 TO 10
1490 READ A$:LOCATE 2,6:PRINT A$

1500 IF INKEY$="z" THEN GOTO 153
0
1510 NEXT J,I
1520 DATA---,JAC,JAC,---,JAC,---
,JAC,---,---,---
1530 PLAY"o6d32":IF A$="JAC" THE
N B=B+5:LOCATE27,5:PRINT"   "
1540 LOCATE27,5:PRINT B
1545 FOR I=1 TO 200
1550 RESTORE1590:FOR J=1 TO 10
1560 READ A$:LOCATE 8,6:PRINT A$

1570 IF INKEY$="x" THEN GOTO 160
0
1580 NEXT J,I
1590 DATA---,JAC,JAC,JAC,---,JAC
,JAC,JAC,JAC,---
1600 PLAY"o6d32":IF A$="JAC" THE
N B=B+5:LOCATE27,5:PRINT"   "
1605 LOCATE27,5:PRINT B
1610 FOR I=1 TO 200
1620 RESTORE1660:FOR J=1 TO 10
1630 READ A$:LOCATE14,6:PRINT A$

1640 IF INKEY$="c" THEN GOTO 167
0
1650 NEXT J,I
1660 DATAJAC,JAC,JAC,JAC,JAC,JAC
,JAC,JAC,JAC,---
1670 PLAY"o6d32":IF A$="JAC" THE
N B=B+5:LOCATE27,5:PRINT"   "
1675 LOCATE27,5:PRINT B
1680 NEXT M
1685 IF B>999 THEN GOTO 1760
1690 IF Q=0 THEN GOTO 490
1700 GOTO 1350
1710 LOCATE27,5:PRINT"    ":B=B+
4:LOCATE27,5:PRINT B
1715 LOCATE20,1:PRINT"COIN 4"
1720 PLAY"t255o7d32r64d32"
1725 IF B>999 THEN GOTO 1760
1730 FOR I=1 TO 700:NEXT:GOTO 49
0
1740 LOCATE27,5:PRINT"    ":B=B+
1:LOCATE27,5:PRINT B
1745 LOCATE20,1:PRINT"COIN 1":PL
AY"o6b8"
1746 IF B<3 THEN GOTO 130
1747 IF B>999 THEN GOTO 1760
1748 IF (U-50)>B THEN GOTO 1840
1750 FOR I=1 TO700:NEXT:GOTO 490

1760 CLS:AA=A*20:BB=B*20:CC=BB-A
A
1770 PLAY"t255o6c16d16c16f2c16d1
6c16f2c16d16e16f2r8f2a2b2o7c2"
1780 LOCATE7,3:PRINT"<< よてい しゅうり
ょう >>"
1790 IF CC>0 THEN LOCATE7,5:PRIN
T CC;"円の かちです.  プロ ですね!"
1800 IF CC=0 THEN LOCATE7,5:PRIN
T CC;"円で とんとんでした"
1810 IF CC<0 THEN LOCATE7,5:PRIN
T CC;"円の まけです.  ひさんな やつ!"
1815 LOCATE7,8:PRINT "BIG BONUSは
";H;"カイ でした"
1820 LOCATE7,10:PRINT"またの おこしを お
まちしております"
1830 END
1840 CLS:LOCATE5,2:PRINT"ダイを かえ
ますか?"
1845 LOCATE5,4:PRINT"50コイン いじょう
 このダイで つかいました"
1850 LOCATE5,6:PRINT"かえる--PUSH F
1"
1860 LOCATE5,8:PRINT"かえない-PUSH F
2"
1870 LOCATE5,10:INPUT "どちらに しますか";P
1880 IF P=1 THEN GOTO 250
1890 IF P=2 THEN GOTO 340
```

★　★

★ぼくは，Out Runがとてもヘタなので18才になって車の免許が取れるかどうか心配です。(山口県下関市・三輪毅13才)……【編：この前，車を買ったデザ部さんは，Out Runがうまいのでかえって心配です。】

PC-6001mkII/6601/SR(モード5, ページ4)用

どぶ



N.R.O

◀ストーリー▶

「スタードロップ町」に「集中豪雨」が降り，「銭湯の煙突」に巣食っていた「エイリアン」は，どこかへ行ってしまいました。あの「煙突掃除屋さん」は久しぶりに家で「のんびり」しています。

さて，近所の「かかし君」は困っておりました（ストーリーがつながっていないっ!!）。お父さんが「病気」で，薬を買うためのお金もないからです。「かかし君，どうしたんだい」と声をかけたのは「おまわりさん」でした。このおまわりさんは「親切」かつ「いい加減」な人で，かかし君に「拾ったお金をとどければすぐ君の物にしてあげるよ」と言いました。見ると「どぶ」の中はこの間の雨で川のようになっていて，よく見れば「お金」も流れているではありませんか。

◀操作▶

「かかし君」を←→で動かし，スペース・キーでお金（○）を拾ってください。これは泥の中にあると拾えません。拾ったら「交番」にとどけましょう。一定時間とどけずにいると「ネコババ」したことになり「ゲーム・オーバー」ですから気をつけてください。

ときどき「ドロボー」と声がして，塀の上を「泥棒」が逃げて行きます。例の「おまわりさん」は「ファミコン」に夢中ででてこないので，あなたが泥を投げつけてつかまえてください。タイミングよくスペース・キーを押しましょう。「命中」すると「ボーナス」。はずれると「ゲーム・オーバー」です。

◀エピローグ▶

これは僕が自分でもっとも気に入っているものの一つです。

「何を考えとるんじゃ!!」。

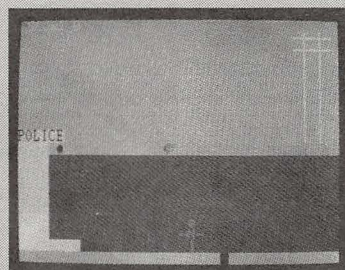
CHECKER FLAG

編：N.R.Oくんのプログラムのリストは短くて打ち込みやすいですね。

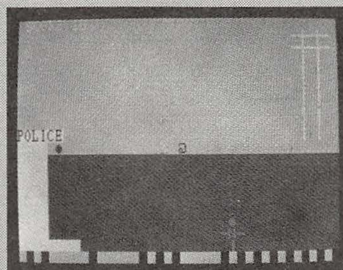
Dr.D：ただ短ければ良いと言うものではないぞ！　短い中に，いかに内容の濃いゲーム内容をつめ込むかが，1番大切な要素だ!!　このゲームの場合，ゲーム・バランスが良いので，やっていて楽しいのだ。

編：確かに，単純なゲームではありませんね。

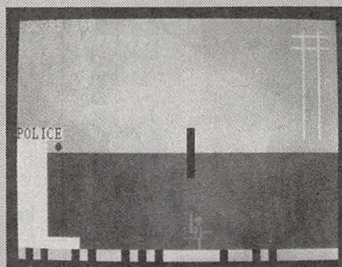
Dr.D：短いゲームは，多分にワン・パターンになることが多いだけに，この点では良いな。ただキー判定がイマイチ良くないゾ。



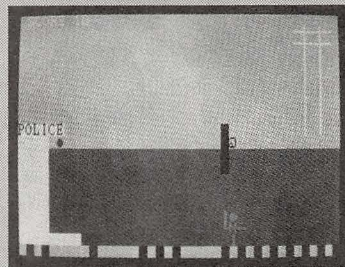
◀《写真1》ゲーム・スタート！　下を流れるお金を取るんだ!!



◀《写真2》「ドロボー！」と音声合成の声が。タイミングを見よう



▶《写真3》やった!!うまくどろぼうにドロが当たったゾ!!



▶《写真4》どろぼうを逃がすとゲーム・オーバーだ！　気をつけろ

★売上税が導入されると，やっぱりソフトの価格はあがるのでしょうか？政治経済にくわしい影さん，教えてください。（埼玉県志木市・九谷誠司18才）……【影：なに！また金を持って行かれるのか？逃げよーっと！】

```
10 REM
20 REM   +--------------------------+
30 REM   |  DITCH DITCH DITCH       |
40 REM   |                          |
50 REM   |            1987,1,18     |
60 REM   |             by.N.R.O.    |
70 REM   +--------------------------+
80 REM              ||
90 REM ----------------------------
100 REM ●○●○● MACHINE LANGUAGE ●○●○●
110 CLEAR 300,&HEF00
120 FOR I=&HEF00 TO &HEF17
130 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
140 DATA 01,28,00,21,F9,C6,11,F8
150 DATA C6,ED,B0,01,26,00,21,FA
160 DATA C2,11,F8,C2,ED,B0,C9,00
170 REM ●○●○● EARLY CREATION ●○●○●
180 H=0
190 C$=CHR$(29):C$=C$+C$+C$+CHR$(31)
200 M$=" ● "+C$+"┬N┬"+C$+" ┴ "
210 N$=" ● "+C$+" N="+C$+"| "
220 O$="|● "+C$+"└N┬"+C$+" |"
230 S$="   "+C$+"   "+C$+"   "
240 S=0:U=40
250 K=0:T=U:X=20
260 REM ●○●○● MAKE SCREEN ●○●○●
270 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,20,0,0
280 COLOR 16,7,2:CLS
290 LINE(0,110)-(320,180),3,BF
300 LINE(0,100)-(30,180),8,BF
310 COLOR 1,8:LOCATE 0,9:PRINT "POLICE"
320 COLOR 10,7:LOCATE 5,10:PRINT "●"
330 LINE(0,180)-(60,180),8
340 COLOR 16,7
350 LOCATE 34,1:PRINT "┼┼"
360 LOCATE 34,2:PRINT "┼┼"
370 FOR I=3 TO 9:LOCATE 35,I
380 PRINT "| |":NEXT
390 POKE &HC720,32
400 REM ●○●○● MAIN LOOP ●○●○●
410 IF K THEN T=T-1:IF T<0 THEN 940
420 COLOR 16,7:LOCATE 0,0
430 PRINT " SCORE";S;" "
440 D=STICK(0):IF D=0 THEN 470
450 COLOR 13,3:LOCATE X,16:PRINT S$;
460 X=X-(D=3)+(D=7)
470 COLOR 13,3:LOCATE X,16:PRINT M$;
480 IF X>35 THEN 570
490 IF X>8 THEN 600
500 IF K=0 THEN 570
510 FOR I=1 TO K
520 PLAY "O4C64E64":S=S+100
530 COLOR 16,7:LOCATE 0,0
540 PRINT " SCORE";S;" "
550 IF PEEK(&HFD1B) THEN 550
560 NEXT:T=U:K=0
570 COLOR 13,3:LOCATE X,16:PRINT S$
580 X=20
590 COLOR 13,3:LOCATE X,16:PRINT M$
600 IF RND(1)<.9 THEN 620
610 POKE &HC71F,ASC("o")
620 POKE &HC31F,INT(RND(1)*2)*111
630 EXEC &HEF00
640 IF RND(1)<.01 THEN 730
650 IF STRIG(0)=0 THEN 410
660 PLAY "O4A64"
670 LOCATE X,16:PRINT N$
680 R=SCREEN(X,19):P=POINT(X*8,190)
690 IF R<>ASC("o") OR P=1 THEN 410
700 POKE &HC6F8+X,32
710 S=S+10:K=K+1:GOTO 410
720 REM ●○●○● ROBBER ●○●○●
730 Z$="M":IF RND(1)<.5 THEN Z$="F"
740 TALK Z$+"  ^DO +ROBO'-."
750 COLOR ,,1
760 O=6
770 COLOR 1,7:LOCATE O,10
780 PRINT " a"+CHR$(7)
790 IF STRIG(0) THEN 840
800 O=O+1:IF O<37 THEN 770
810 PLAY "S8M1002C2"
820 IF PEEK(&HFD1B) THEN 820
830 GOTO 940
840 COLOR 13,3:LOCATE X,16:PRINT O$
850 SOUND 7,7:SOUND 10,16
860 SOUND 6,15:SOUND 12,5:SOUND 13,0
870 LINE(X*8,90)-STEP(0,30),1
880 FOR I=0 TO 200:NEXT
890 IF POINT(O*8+8,100)<>1 THEN 940
900 PRINT CHR$(7);
910 FOR I=1 TO 96:PLAY "N=I;64":NEXT
920 S=S+1000:U=U-5:GOTO 250
930 REM ●○●○● GAME OVER ●○●○●
940 IF H<S THEN H=S
950 COLOR 16,7,2:LOCATE 20,0
960 PRINT "HI-SCORE";H;CHR$(7)
970 LOCATE 13,3:PRINT "[ GAME OVER ]"
980 LOCATE 13,8:PRINT " REPLAY(Y/N)?"
990 EXEC &H1058
1000 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1000
1010 IF I$="y" OR I$="Y" THEN 250
1020 IF I$="n" OR I$="N" THEN 1040
1030 GOTO 1000
1040 FOR I=1 TO 4:SCREEN 1,I
1050 CONSOLE 0,20,1,1:COLOR 16,1,1
1060 CLS:NEXT:END
1070 REM
1080 REM  +----------------------------+
1090 REM  | Noise Reduction Orchestra  |
```

評…女の子のバルバーラちゃん(つぐ美)

by HYPER・バルバーラ

評…いつ見ても楽しいですね(つぐ美)

by TOHT

評…また送ってきてね(つぐ美)

by 祐美子

★影さんは目がないのになぜ愛読者カードを読めるんですか?(栃木県那須郡・佐々木恒行15才)……【影:私にはちゃんと目があるゾ!!編:そうです!ちゃんと三つついていますよね。影:私は，ばけものか?】

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

SKI GAME（スキーゲーム）

樋口　俊昭



◆STORY

前回（86年5月号）〝TOMOEちゃんを助けろ！〟の続きでーす。

じつは，例の愛機コスモスは，1人乗りで，2人乗ったら重量オーバーで飛ばないではないか！　しかたなくあなたは，コスモスを自動操縦にセットして友絵ちゃんだけを逃がしたのでした。そしてあなたは，例の〝Kidnap団〟にとらわれの身となって数か月後，雪深い山奥のアジトへと連れてこられたのであーる。そこでスキーの得意なあなたは，すきを見てスキーで逃げだしたのだが…。

◆HOW TO PLAY

スクリーンは，右と左の二つにわかれていて，左のスクリーンの上のほうの点めつしている点があなたです。カーソル・キーの左右を使って障害物をよけながら右下の水色のところまで行ってください。左のスクリーンの一番下まで行くと，右のスクリーンの一番上に移ります。

障害物にぶつかるとミスで，その面の最初からやりなおしです。最初やミスしたあとは，どれかカーソル・キーを押すと，スタートします。

それから，〝RUN〟したときに，〝Do you want the hole visible？〟と聞いてきますが，これは障害物の一つである落とし穴を見えるようにするかどうかで，見えないようにする場合は〝N〟を入力してください。その場合，カーソル・キーを押してゲームがスタートしたときに，穴が見えなくなるのでそれらの位置をちゃーんと覚えておかなくてはならないわけです。あと，〝Happy End Screen〟のときスペース・キーを押すと，〝TITLE Screen〟にもどります。

◆LEFT

一番右のLEFTのところに〝20〟という数字が最初に表示されてますねー。「え～っ！ 20回もミスしていいんならかーんたん!!」と思ったら甘い！　なれてくると5～10回のミスで全5面クリアできるようになるけどそれまでは…。はじめてやって全5面クリアできた人は，エライ！　でも，いないだろーな，そんな人…。

◆SCORE

スコアは，ついてませーん。あしからず。何面まで行けたか，または，どれだけ少ないミスでクリアできたかを競ってください。

◆最後に

〝クリア〟のときのミュージックのところで，たまに〝FC　ERROR〟がでますが，たいていは，〝CONT↵〟で音楽がなってつぎの面になります。

それでは，また会う日まで…。

CHECKER FLAG

Dr.D：2月号での影君のことばが効いたのか，mkIIや6601用の投稿も増えてきたようではないか。

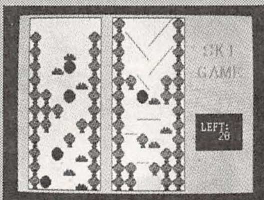
影：ハハハ，困ったときは私にご相談ください。

編：それじゃ，このゲームをチェックしてください。

影：まかせなさい！　どれどれ…ふむ。画面はきれいだな。でも自分がドットなのは気に入らないな。おかげでむずかしくなってるぞ。



▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート

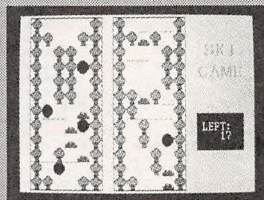


▲《写真2》左の1番上にいるドットが自分。うまくよけよう

▼《写真3》ゴールインすると面クリア!!　まだまだ先は長い



▼《写真4》これは2面。この面では決まったルートを進め!!



★影が16才のとき，左のほほに手形が現れる。これこそが，真のスケベのあかしだ!!（滋賀県近江八幡市・おろかぶ15才）……【編：影さんて，普通の人とはちがうと思ってましたよ。影：ちがう！これはきのうつぐ美ちゃんに…。】

このキャラクタをデザインしたのはいったい誰です? さすがナムコさんすばらしいデザイナーを用意してますね!

いちおういっときますがこれは「モモ」です
似てませんか?
すみませんね。
なにしろ私は絵がへたですから

トーンの大消費!

BY. MERCOM
(バイ、マーコン)
パソコンはじめて4年、月日のたつのははやいもんだ。

たしかスカイパードさんもうる星ファンでしょ
「うる星5」うれしいね!

ことごとく四コマをボツにされわりと載用率の高いゲームネタでがんばりました。

ワンダーモモ

評…ごーかーく(影)

by マーコン

評…しぶいね(編)

by FUZ

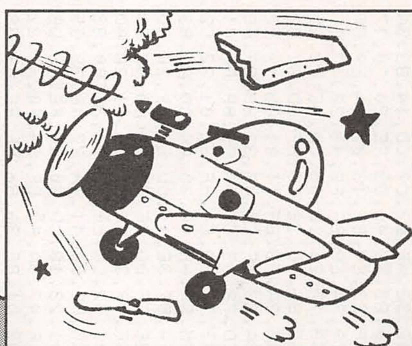
SKI GAMEのプログラム・リスト

★ネタをよくねったら，もっとねたねたになり，それをねたまま食べたら，口の中がねたねたのドロドロ…？(神奈川県横浜市・T.K氏12才)……【影：ねたをずーっとねっていたらタネになったゾ!!ネタネタネタネタネ。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

ゼロセン

本田　恵造



内容・遊びかた

ゼロセンとは，太平洋戦争のときに活躍した日本海軍自慢の戦闘機（プロペラ機）のことです。あなたは5機のゼロセンを操って，やってくる敵機をつぎつぎと撃ち落としてください。地上からの攻撃をうまくかわせば高得点が取れます。また，合い撃ちには気をつけてください。

キー操作

●移　動＝[2]，[4]，[6]，[8]
●ビーム＝スペース・キー

プログラムの入力

プログラムは，全部BASICですが，データは，マシン語ですので気をつけて打ち込んで，セーブしてから起動してください。

改造について

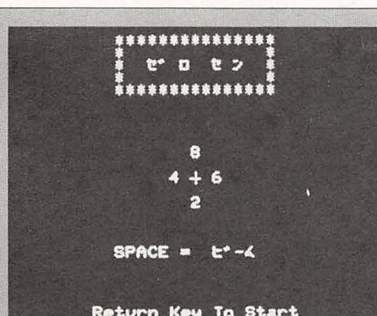
780行の3E，18の18を大きくすると遅くなり小さくすると速くなります。290行の3E，05を大きくすると地上からの攻撃が多くなり小さくすると少なくなります。

CHECKER FLAG

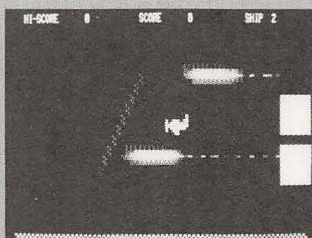
影：はやい，ハヤイ，速い!!
Dr.D：さすがの影君も，この速さにはついていけないようだね。
編：でも，ちょっと速すぎるんじゃないですか。
Dr.D：「改造について」に速さを調整する方法が書いてある。いじってみるといいだろう。それでも速すぎるという人はベーシックにウェイトを入れればいいじゃろう。
編：たとえば，145　FOR　W＝0　TO　50：NEXTとするんですね。

《第1表》マシン語について

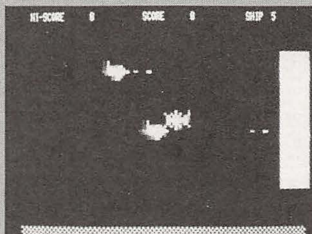
B000…初期設定	B2E4…プロペラ，ビーム音
B070…ループ	B38D…キャラクター作成とそのデータ
B0AB…自分の飛行機移動	（ワークエリア）
B101…ビーム	BFF2…自分の飛行機
B137…敵飛行機当たったか	BFF6…自分のビーム
B1AC…敵飛行機移動	BFE8…敵の飛行機1
B201…敵のビーム	BFEA…敵の飛行機2
B255…自分の飛行機当たったか	BFE2…敵のビーム1
B279…スクロール，地上からの攻撃	BFE4…敵のビーム2



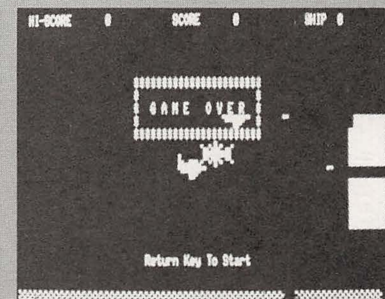
▲《写真1》タイトル画面。キー操作はテンキーとスペース・キーです



◀《写真2》ゲーム・スタート！　あまりにも速いので写真がとれない！



▶《写真3》しまった。ぶつかった！　敵の動きかたに注意しよう!!



▼《写真4》5機全部やられてしまったらゲーム・オーバーです

★昨日，T&Eソフトのテレホン・サービスに，AM1：30に電話しました。なかなかでてこないのでしばらく待っていると，突然大声で「コラー！」とどなられた。（滋賀県八日市・ポッポッポ15才）……【影：君だったのか。】

ゼロセンのプログラム・リスト

```
10 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:PRINTCHR$(12)
20 CLEAR300,&HAFFF:DEFUSR=&HB000:DEFUSR1=&HB039:HS=0
30 FORI=&HB000TO&HB492:READJ$:POKEI,VAL("&H"+J$):NEXT
40 LOCATE15,3:PRINT"ゼ ロ セ ン": LINE(12,1)-(26,5),"※",4,B
50 LOCATE19,10:PRINT "8":LOCATE19,14:PRINT"2"
60 LOCATE17,12:PRINT "4 + 6"
70 LOCATE12,18:PRINT "SPACE =  ビーム":COLOR7
80 LOCATE10,23:PRINT"Return Key To Start"
90 IFINKEY$=CHR$(13)THEN100ELSE90
100 FORI=0TO25:LOCATE0,25:PRINT "  ":FORJ=0TO20:NEXTJ:NEXTI
110 WIDTH80,25:COLOR4,0,1:PRINT CHR$(12)
120 S=0:F=5:POKE&HBFD2,1
130 COLOR7:GOSUB250:U=USR(0)
140 U=USR1(0)
150 N=PEEK(&HBFFA):IFN=>2THENS=S+100:GOTO180
160 F=F-1:IFF=0THEN190
170 FORI=0TO80:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO130
180 GOSUB240:GOTO140
190 IFHS<STHENHS=S
200 GOSUB240:LINE(27,6)-(49,10),"※",3,B
210 LOCATE30,8:PRINT "G A M E   O V E R"
220 LOCATE29,20:PRINT"Return Key To Start"
230 IFINKEY$=CHR$(13)THEN110ELSE230
240 FORI=1TO15:BEEP1:BEEP0:NEXT
250 LOCATE8,1:PRINTUSING"HI-SCORE ######";HS
260 LOCATE34,1:PRINTUSING"SCORE ######";S
270 LOCATE58,1:PRINTUSING"SHIP ##";F:RETURN
280 DATA21,0C,28,22,F2,BF,21,0F,43,22,E8,BF,21,0A,43,22'B000
290 DATAEA,BF,3E,05,32,AE,B2,21,42,BF,22,40,BF,21,04,07
300 DATA22,42,BF,3E,00,21,6D,F4,11,32,00,0E,14,06,46,77
310 DATA23,05,20,FB,19,0D,20,F5,C9,3A,FA,BF,FE,02,20,09
320 DATACD,C0,B3,21,0F,45,22,E8,BF,3A,FA,BF,FE,03,20,09
330 DATACD,C9,B3,21,0F,45,22,EA,BF,3E,00,32,FA,BF,3A,D2
340 DATABF,FE,01,28,02,18,09,21,00,00,22,D0,BF,22,D2,BF
350 DATACD,23,B3,CD,01,B1,CD,37,B1,CD,6D,B1,3A,FA,BF,FE
360 DATA01,30,27,CD,AB,B0,CD,A3,B2,CD,79,B2,CD,01,B2,CD
370 DATA2B,B2,CD,E4,B2,CD,AC,B1,CD,FC,B2,CD,D8,B1,CD,55
380 DATAB2,3A,FA,BF,FE,01,30,02,18,C6,C9,DB,00,FE,BF,28
390 DATA10,FE,EF,28,19,FE,FB,28,3E,DB,01,FE,FE,28,3D,18
400 DATA32,3A,F3,BF,FE,3B,30,2B,3C,32,F3,BF,18,25,3A,F3
410 DATABF,FE,15,38,1E,3D,32,F3,BF,18,18,3A,F2,BF,FE,12
420 DATA30,11,3C,32,F2,BF,18,0B,3A,F2,BF,FE,07,38,04,3D
430 DATA32,F2,BF,CD,D8,B3,C9,CD,8D,B3,18,DF,CD,8D,B3,18
440 DATAE7,3A,D3,BF,FE,01,28,1B,DB,09,FE,BF,C0,2A,F2,BF'B100
450 DATA22,F6,BF,3A,F6,BF,3C,00,32,F6,BF,3E,01,32,D3,BF
460 DATACD,2E,B3,3A,F7,BF,FE,0C,38,09,D6,03,32,F7,BF,CD
470 DATA93,B3,C9,CD,68,B3,C9,3A,E9,BF,FE,3E,D0,2A,E8,BF
480 DATACD,F3,03,22,D8,BF,DD,2A,D8,BF,3E,8C,DD,BE,04,20
490 DATA06,3E,37,DD,BE,7C,C8,CD,A3,B1,CD,68,B3,DD,21,5B
500 DATAB4,2A,E8,BF,CD,E9,B3,3E,02,32,FA,BF,C9,3A,EB,BF
510 DATAFE,3E,D0,2A,EA,BF,CD,F3,03,22,DA,BF,DD,2A,DA,BF
520 DATA3E,8C,DD,BE,04,20,06,3E,37,DD,BE,7C,C8,CD,A3,B1
530 DATACD,68,B3,DD,21,5B,B4,2A,EA,BF,CD,E9,B3,3E,03,32
540 DATAFA,BF,C9,3A,AE,B2,C6,02,32,AE,B2,C9,CD,14,B3,3A
550 DATAE9,BF,FE,43,38,17,CD,C0,B3,CD,40,B3,FE,20,30,17
560 DATA21,06,05,CD,4E,B3,85,6F,22,E8,BF,18,07,3A,E9,BF
570 DATA3C,32,E9,BF,CD,AE,B3,C9,3A,EB,BF,FE,43,38,17,CD
580 DATAC9,B3,CD,40,B3,FE,E0,38,17,21,0D,05,CD,4E,B3,85
590 DATA6F,22,EA,BF,18,07,3A,EB,BF,3C,32,EB,BF,CD,B7,B3
600 DATAC9,3A,C1,BF,FE,01,28,0F,2A,E8,BF,11,01,03,19,22'B200
610 DATAE2,BF,3E,01,32,C1,BF,3A,E3,BF,C6,03,32,E3,BF,FE
620 DATA40,30,04,CD,9C,B3,C9,CD,72,B3,C9,3A,C2,BF,FE,01
630 DATA28,0F,2A,EA,BF,11,01,03,19,22,E4,BF,3E,01,32,C2
640 DATABF,3A,E5,BF,C6,03,32,E5,BF,FE,40,30,04,CD,A5,B3
650 DATAC9,CD,7C,B3,C9,DD,2A,F4,BF,3E,11,DD,BE,79,20,0D
660 DATA3E,C8,DD,BE,02,20,06,3E,FF,DD,BE,7B,C8,CD,5E,B3
670 DATACD,D2,B3,3E,01,32,FA,BF,C9,3A,CC,BF,FE,01,28,0D
680 DATA3E,A5,21,CF,FD,77,3E,01,32,CC,BF,18,06,3E,00,32
690 DATACC,BF,C9,11,0F,FE,21,10,FE,06,41,1A,77,1B,2B,05
700 DATA20,F9,C9,3A,D1,BF,FE,01,28,18,CD,40,B3,FE,03,D0
710 DATA21,18,00,CD,40,B3,E6,1F,47,3A,F3,BF,84,90,67,22
720 DATAB6,BF,CD,63,B3,3E,01,32,D1,BF,3A,B6,BF,FE,06,38
730 DATA0F,2A,B6,BF,24,2D,22,B6,BF,CD,F3,03,3E,A5,77,C9
740 DATACD,5E,B3,C9,3A,E9,BF,FE,43,D0,2A,D8,BF,11,06,00
750 DATA19,3E,0C,77,11,78,00,19,3E,07,77,C9,3A,EB,BF,FE
760 DATA43,D0,2A,DA,BF,11,06,00,19,3E,0C,77,11,78,00,19'B300
770 DATA3E,07,77,C9,2A,F4,BF,2C,3E,00,77,11,78,00,19,3E
780 DATA11,77,C9,3E,18,47,3E,11,3D,20,FD,10,F9,C9,06,06
790 DATAC5,3E,20,D3,40,CD,23,B3,3E,00,D3,40,C1,10,F1,C9
800 DATAC5,3A,ED,BF,47,87,87,80,3C,32,ED,BF,C1,C9,C5,3A
810 DATAEE,BF,47,87,87,80,3C,E6,03,32,EE,BF,C1,C9,3E,00
820 DATA32,D1,BF,2A,B6,BF,18,1C,3E,00,32,D3,BF,2A,F6,BF
830 DATA18,12,3E,00,32,C1,BF,2A,E2,BF,18,08,3E,00,32,C2
840 DATABF,2A,E4,BF,CD,F3,03,3E,00,77,23,77,C9,DD,21,40
850 DATABF,18,53,DD,21,87,B4,2A,F6,BF,18,4D,DD,21,7B,B4
860 DATA2A,E2,BF,18,44,DD,21,7B,B4,2A,E4,BF,18,3B,DD,21
870 DATA3B,B4,2A,E8,BF,18,32,DD,21,3B,B4,2A,EA,BF,18,29
880 DATADD,21,40,BF,2A,E8,BF,18,20,DD,21,40,BF,2A,EA,BF
890 DATA18,17,DD,21,5B,B4,18,0E,DD,21,1B,B4,2A,F2,BF,CD
900 DATAF3,03,22,F4,BF,00,2A,F2,BF,DD,4E,00,DD,46,01,C5
910 DATADD,E1,DD,4E,00,DD,46,01,C5,E5,C5,E5,DD,23,DD,23
920 DATADD,7E,00,CD,F8,04,E1,E5,CD,F3,03,DD,7E,01,77,E1'B400
930 DATA24,C1,10,E6,E1,C1,2C,0D,20,DE,C9,1D,B4,02,07,00
940 DATA00,B8,0C,98,C8,98,CC,58,88,33,FC,00,00,00,00,B8
950 DATA17,58,73,58,FF,58,33,58,13,00,00,3D,B4,02,07,00
960 DATA00,58,CF,38,88,78,CC,78,8C,B8,00,00,00,00,00,38
970 DATA31,38,33,38,FF,38,37,B8,11,00,00,5D,B4,02,07,58
980 DATAC2,58,AC,D8,FC,D8,AC,58,C8,58,2C,00,00,58,34,58
990 DATA53,D8,F3,D8,53,58,31,58,43,00,00,7D,B4,01,04,00
1000 DATA00,00,00,00,00,B8,11,89,B4,01,04,58,11,00,00,00
1010 DATA00,00,00
```

★うちのクラスに月面というやつがいて，いっしょに遊んでいたら月面のチャックがあいていたので笑ったら自分のもあいていた。(神奈川県相模原市・小谷クン15才)……【TOMMY：美しい友情！泣かせるねー。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

WANTED $1,000,000 Vel. 2
（ウォンテッド）



渡辺　博

ストーリー

「どうやら，五つの事件には黒幕がいるようだ」。

内　容

二つのゲームを交互に計5回行ない，そのスコアに応じて入手できる犯人の人相，手がかりを元に犯人をつきとめていくゲームです。わかったかな？

GAME 1

下にいる人を[4][6]で左右に操つり，[5]キーで銃を使って上で動き回っている敵を倒せばOKです。中間に現れるのは撃っても倒せないので注意。

GAME 2

見えない自分をテンキーで操作し，◆のところまで達すればOKです。スペース・キーを押すごとにドットが自分の座標のほうへ近づいてくるので，それを手がかりにクリアしてください。

ただし，＊やドットに触れるとOUTです。

容疑者リスト

これらのゲームで得た手がかりは，つぎの画面でキーを押すごとに自動的に犯人以外を除去していきます。使うごとにお金がかかるので，手がかりはメモしておきダイレクトに指摘したほうが高得点が得られます。大変ですが，この方法でないと百万ドルは不可能です。

1回ごとのゲームでは，事件ナンバーの手がかりを元にそのナンバーの犯人を当てていきますが，そのスコアにより黒幕の手がかりも得られます。

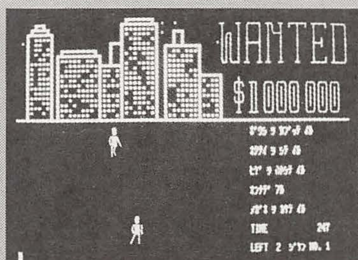
ちなみに得点となる賞金は，黒幕が50万ドルで他が10万ドルずつです。自動除去を使うごとに1万ドル，黒幕指摘時の個人除去が1人千ドルとなってます。まあ，気にせずやってみて。

プログラム

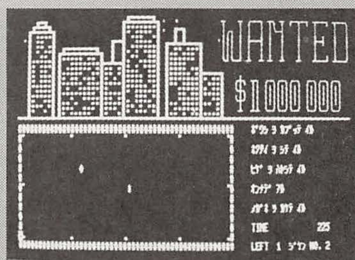
Vel. 2とあるように，PC−88・80プログラム大全集に載った前作の改良版です。プログラムの説明といっても，いろいろとやってるんで書ききれない



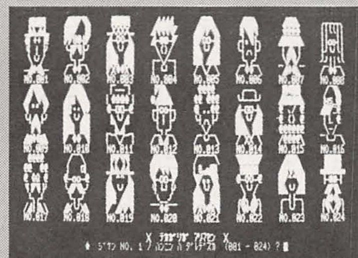
▲《写真1》タイトル画面。しばらくおまちください



▲《写真2》これはゲーム1。敵を撃てばよいのだ!!



▲《写真3》ゲーム2は見えない自分を◆まで誘導する



▲《写真4》この中から犯人を選びだせ!!



▲《写真5》ハズレると黒幕の手がかりが聞けないゾ!!



▲《写真6》こいつが黒幕だ!!　まちがえちまったぜ！

★影さんに言っておくが，つぐ美さんを泣かしたらぼくがだまってはいないゾ！わかったか！つぐ美さん，いじめられたらいつでも言ってください!!(新潟県東蒲原郡・鈴木儀人16才)……【影：あのー，逆の場合はどうすれば…。】

が，2280行からのデータの入力には気をつけてください。容疑者リストの命ですから。

《第1表》変 数 表

●GAME 1	
X	プレイヤー座標
TI	タイム・カウンタ
M，M1	プレイヤー表示キャラ
CA$( )	人型のキャラクター
WX( )，WY( )	敵の座標
F	2人の敵のどちらが動くか
BB( )，M2( )	敵の表示キャラ
●GAME 2	
X，Y	プレイヤー座標
KX( )，KY( )	ドット初期座標
DX( )，DY( )	ドットゲーム中の座標
Q	画面の情報
VV	入手手がかり数
RO	事件ナンバー
LE	ゲーム1，2，LEFT
●その他の変数	
T$( )	WANTED文字
D$( )	犯人たちの情報
Z$( )	犯人たちの顔キャラ

WANTED $1,000,000のプログラム・リスト

```
10 GOTO 1760:'♣  WANTED  $1.000.000  Vel.2   1987年 3月
20 '═════════ GAME No.1 ═════════
30 X=27:WX(1)=FNR(20)+15:WY(0)=11:WY(1)=14
40 GOSUB 440:WX(0)=FNR(30)+13:TI=0:F=0
50 IN=INP(0):XX=(191=IN)*(X<46)-(239=IN)*(X>2)
60 M=MM(XX+2):IF IN=223 THEN 130
70 LINE(X,20)-(X+2,22)," ",BF:BEEP 1:BEEP 0:X=X+XX
80 COLOR 1:LOCATE X,20:PRINT CA$(M+M1)
90 IF XX<>X THEN M1=M1+1:M1=M1 MOD 2
100 COLOR 7:LOCATE 70,21:PRINT 250-TI:TI=TI+1
110 IF TI>250 THEN 350 ELSE 210
120 '●●●    ATACK
130 COLOR 6:LOCATE X,20:PRINT CA$(6):TI=TI+15
140 GOSUB 380:IF X<>WX(0) THEN 80
150 LOCATE X,20:COLOR 1:PRINT CA$(8)
160 LOCATE WX(0),WY(0):COLOR 2:PRINT CA$(9):GOSUB 400
170 VV=VV+1:D=VAL(MID$(D$(RO),VV,1))
180 LOCATE 73,9+(VV*2):COLOR 6:PRINT Y$(D)
190 IF VV=5 THEN 930 ELSE ON RO GOTO 40,460,40,460,40
200 '───────── COM ─────────
210 IF VV>2 OR RO=5 THEN F=F=0 AND 1
220 IF F THEN R=1+SGN(X-WX(1)):GOTO 240
230 R=RND(1)*3
240 IF R=1 THEN 320
250 WF=(R=2)*(X<46)-(R=0)*(X>2):BB(F)=MM(R+1)
260 LINE(WX(F),WY(F))-(WX(F)+2,WY(F)+2)," ",BF
270 BEEP 1:BEEP 0:WX(F)=WX(F)+WF
280 LOCATE WX(F),WY(F):COLOR 1:PRINT CA$(BB(F)+M2(F))
290 IF R<>1 THEN M2(F)=M2(F)+1:M2(F)=M2(F) MOD 2
300 GOTO 50
310 '●●●    ATACK
320 LOCATE WX(F),WY(F):COLOR 6:PRINT CA$(7)
330 GOSUB 380:IF X<>WX(F) THEN 280
340 LOCATE WX(F),WY(F):COLOR 1:PRINT CA$(8)
350 LOCATE X,20:COLOR 2:PRINT CA$(9):GOSUB 400
360 LE=LE-1:GOSUB 730:IF LE THEN 30 ELSE 930
370 '───────── BEEP ─────────
380 FOR I=1 TO 2:BEEP 1:FOR J=1 TO 6+I*3:NEXT J:BEEP 0
390 FOR J=1 TO I:NEXT J,I:RETURN
400 FOR BE=0 TO 200:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
410 BEEP 1:FOR BE=0 TO 50:NEXT:BEEP 0:RETURN
420 X=FNR(33)+9:Y=FNR(5)+15:IF FNO(X-1,Y)<>0 THEN 420
430 GOSUB 410:RETURN
440 LINE(3,11)-(52,23),CHR$(0),BF:RETURN
450 '═════════ GAME No.2 ═════════
460 GOSUB 440:LINE(0,11)-(50,23),"#",1,B:TI=0
470 FOR I=1 TO 12:KX(I)=DX(I):KY(I)=DY(I)
480 PSET(KX(I),KY(I),5):NEXT
490 FOR I=1 TO VV:GOSUB 420
500 LOCATE X,Y:COLOR 2:PRINT "*":NEXT:GOSUB 420
510 LOCATE X,Y:COLOR 6:PRINT "◆":GOSUB 420
520 '●●●    GAME START
530 XX=X:YY=Y:IN=INP(0)+INP(1)
540 X=X+(IN=494)-(IN=446):Y=Y-(IN=506)+(IN=509)
550 COLOR 7:LOCATE 70,21:PRINT 250-TI
560 TI=TI+1:IF TI>250 THEN 650
570 IF INKEY$=" " THEN 620
580 Q=FNO(X-1,Y):IF Q<>234 AND Q<>0 THEN 650
590 IF Q=234 THEN 690
600 IF IN=510 THEN 530 ELSE GOSUB 410:GOTO 530
610 '●●●    etc.
620 GOSUB 410:TI=TI+10:FOR I=1 TO 12:E1=KX(I):E2=KY(I)
630 KX(I)=KX(I)+SGN(X*2-KX(I)):KY(I)=KY(I)+SGN(Y*4-KY(I)+2)
640 PRESET(E1,E2,5):PSET(KX(I),KY(I),5):NEXT:GOTO 580
650 FOR I=1 TO 9:FOR J=1 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
660 LOCATE X,Y:COLOR FNR(7)+1:PRINT CHR$(231+I)
670 FOR J=1 TO 30:NEXT J,I
680 LE=LE-1:GOSUB 730:IF LE THEN 460 ELSE 930
690 FOR I=1 TO 7:GOSUB 410:FOR J=1 TO 50:NEXT:FOR K=1 TO 2
700 LOCATE X,Y:COLOR 5+K:PRINT CHR$(K+235)
710 NEXT K,I:GOTO 170
720 '───────── LEFT ─────────
730 LOCATE 60,23:COLOR 7:PRINT LE
740 LOCATE 72,23:PRINT RO:RETURN
750 '───────── WANTED ─────────
760 PRINT CHR$(12);:LINE(0,0)-(39,23),"*",4,B
770 FOR I=1 TO 5:LOCATE 4,2+I:COLOR I:PRINT T$(I):NEXT
780 CO=6:COLOR 7:GOSUB 410:IF U=0 THEN 810
790 D=VAL(MID$(D$(6),RO,1)):MZ(RO)=1
800 RO$=O$(RO)+" ﾊ ･････ "+Y$(D):GOTO 860
810 IF VV<2 THEN RO$="ｺﾉ ｼﾞｹﾝﾃﾞ ﾊ ﾆｭｳｼｭ ﾃﾞｷﾏｾﾝﾃﾞｼﾀ｡":CO=4:GOTO 860
820 LOCATE 8,9:PRINT "ｼﾞｹﾝ ﾉ ｸﾛﾏｸ ﾃﾞﾊ ﾅｲﾋﾄﾃﾞｽ":C=(VV=5)
830 FOR I=1 TO VV-1+C:LOCATE I*10-4,11:COLOR FNR(4)+1
840 R=FNR(24)+1:IF X(R)=1 THEN 840 ELSE X(R)=1
850 PRINT A$(R):GOSUB 410:NEXT:GOTO 880
860 LINE(2,11)-(36,15),"*",CO,B:LOCATE 5,13:COLOR 7:PRINT RO$
870 LOCATE 10,9:PRINT "ｼﾞｹﾝ ﾉ ｸﾛﾏｸ ﾉ ﾃｶﾞｶﾘ"
880 IF RO<>5 THEN 900
890 LOCATE 8,18:PRINT "ﾂｷﾞﾊ ｼﾞｹﾝ ﾉ ｸﾛﾏｸ ｼﾃｷﾃﾞｽ":GOSUB 410
900 LOCATE 12,20:COLOR 7:PRINT "TOUCH ANY KEY":I$=INPUT$(1)
910 GOSUB 410:IF RO<>5 THEN 1570 ELSE RO=6:GOTO 950
920 '───────── ﾌﾞﾚｲｸ ─────────
930 GOSUB 440:LOCATE 17,17:COLOR 4
940 PRINT "■ TOUCH ANY KEY ■ ";I$=INPUT$(1)
950 FOR I=1 TO 24:Y(I)=0:NEXT
960 '───────── ﾖｳｷﾞｼｬ ﾋｮｳｼﾞ ─────────
970 CONSOLE 21,4:WIDTH 80:PRINT CHR$(12);
980 FOR I=1 TO 24:R$=STR$(I)
990 LOCATE LX(I),LY(I):COLOR 7:PRINT A$(I);:COLOR 6
1000 PRINT "NO."+RIGHT$("00"+MID$(R$,2,LEN(R$)),3)
1010 NEXT:GOTO 1120
1020 '───────── ﾖｳｷﾞｼｬ ｼﾞｮｷｮ ─────────
1030 P2=VAL(MID$(D$(RO),PC,1))
1040 FOR I=1 TO 24:P1=VAL(MID$(A0$(I),PC,1))
1050 IF P1=P2 OR Y(I) THEN 1070
1060 LOCATE LX(I),LY(I):COLOR 2:PRINT A$(25):Y(I)=1:GOSUB 410
1070 NEXT:RETURN
1080 LOCATE 17,24:COLOR 4
1090 PRINT "ﾃｶﾞｶﾘ ["+O$(PC)+"] ｦ ｼﾞｮｷｮ ｼﾏｽｶ ? [Y/N]"
```

★影さんの顔ってどんな顔ですか？ハンサム？それとも…。あっ！そうか。影さんには顔なんかなかったんですね。（神奈川県伊勢原市・**小舘史紀12才**）……**【影：私にも，一応，目や鼻はついているんですけど…。】**

```
1100 GOSUB 410:IN$=INPUT$(1):IF IN$="n" THEN 1190 ELSE 1160
1110 '●●●   INKEY
1120 IF RO=6 THEN VV=5
1130 IF VV THEN 1150
1140 LOCATE 30,24:PRINT "X  ﾃｶｶﾞﾘｶﾞ ｱﾘﾏｾﾝ  X":GOSUB 410:GOTO 1200
1150 FOR PC=1 TO VV:GOTO 1080
1160 IF RO=6 AND MZ(PC)=0 THEN 1190
1170 GOSUB 1030:TT=TT+10:LOCATE 20,24:COLOR 7
1180 PRINT "ﾃｶﾞｶﾘ  ["+O$(PC)+"] ｦ ｼﾞｮｷｮ ｼﾏｼﾀ !"
1190 NEXT
1200 IF RO<6 THEN 1270
1210 LOCATE 27,24:COLOR 6:PRINT "ｺｼﾞﾝ ｼﾞｮｷｮｦ ｼﾏｽｶ ? [Y/N]"
1220 I$=INPUT$(1):IF I$="n" THEN 1270
1230 FOR I=1 TO 24:IF X(I)=0 OR I=Z(6) THEN 1250
1240 LOCATE LX(I),LY(I):COLOR 2:PRINT A$(25):GOSUB 410:TT=TT+1
1250 NEXT:LOCATE 30,24:COLOR 3:PRINT "ｺｼﾞﾝ ｼﾞｮｷｮｦ  ｼﾏｼﾀ !"
1260 '────────── ﾊﾝﾆﾝ ｼﾃｷ ──────────
1270 F0$="ｼﾞｹﾝ NO."+STR$(RO):IF RO=6 THEN F0$="ｼﾞｹﾝﾉ ｸﾛﾏｸ"
1280 GOSUB 410:LOCATE 16,24:COLOR 2:PRINT "♠  "+F0$;
1290 PRINT " ﾉ ﾊﾝﾆﾝ ﾊ ﾀﾞﾚﾃﾞｽｶ  (001 - 024)"
1300 LOCATE 60,23:INPUT HN$:F1$="ﾊｽﾞﾚ ﾃﾞｽ !":U=0
1310 IF Z(RO)=VAL(HN$) THEN F1$="ｾｲｶｲ ﾃﾞｽ !":U=1
1320 CONSOLE 0,25:WIDTH 40:LINE(0,0)-(39,23),"♦",2,B
1330 LOCATE 7,12:COLOR 5:PRINT F1$
1340 LOCATE 3,16:PRINT F0$+" ﾉ ﾊﾝﾆﾝﾊ"
1350 LOCATE 22,10:COLOR 7:PRINT Z$(RO);:RZ$=STR$(Z(RO))
1360 COLOR 6:PRINT "NO."+RIGHT$("00"+MID$(RZ$,2,LEN(RZ$)),3);
1370 COLOR 5:PRINT "  ﾃﾞｼﾀ":GOSUB 410:IF U=0 THEN 1390
1380 FOR I=1 TO 10:GOSUB 410:NEXT
1390 S=S+U:IF RO=6 THEN 1430
1400 LOCATE 13,20:COLOR 4:PRINT "TOUCH ANY KEY"
1410 I$=INPUT$(1):GOTO 760
1420 '────────── GAME END ──────────
1430 LINE(1,1)-(37,22),"X",6,B:IF U=1 THEN S=S+5-1
1440 S=(S*100)-TT:S$="  "+STR$(S)+",000":IF S<1 THEN S$="     ,   0"
1450 COLOR 6:IF S=1000 THEN S$="1,000,000"
1460 LOCATE 5,3:PRINT "ｱﾅﾀﾉ ｼｮｳｷﾝ ﾊ $ "+S$+" ﾃﾞｼﾀ":COLOR 3
1470 LOCATE 5,6:PRINT "[illegible]"
1480 LOCATE 5,7:PRINT "[illegible]"
1490 LOCATE 5,8:PRINT "[illegible]":COLOR 4
1500 LOCATE 4,18:PRINT "Best Prize in money $ "+HI$
1510 IF S>HI THEN HI$=S$
1520 LOCATE 12,20:COLOR 7:PRINT "REPLAY [Y] KEY":I$=INPUT$(1)
1530 IF I$="n" THEN CONSOLE 0,25:PRINT CHR$(12):END
1540 GOSUB 410:FOR I=1 TO 24:X(I)=0:NEXT
1550 S=0:TT=0:RO=0:FOR I=1 TO 5:MZ(I)=0:NEXT:GOSUB 1920
1560 '────────── SCREEN BAC ──────────
1570 WIDTH 80:COLOR 1,0,1:PRINT CHR$(12);:IF X THEN 1700
1580 LINE(0,41)-(160,41),PSET,1
1590 FOR I=1 TO 18:LOCATE RND(1)*50,RND(1)*5
1600 COLOR RND(1)*7+1:PRINT "・";:NEXT
1610 RESTORE 2310:FOR I=1 TO 6
1620 READ X,Y,X1:LINE(X,Y)-(X1,41),PSET,1,B
1630 FOR J=Y+2 TO 39 STEP 2:FOR K=X+2 TO X1-2 STEP 2
1640 IF RND(1)>.3 THEN PSET(K,J,6) ELSE PRESET(K,J,6)
1650 NEXT K,J,I
1660 FOR I=1 TO 6:READ X,Y,X1,Y1:LINE(X,Y)-(X1,Y1),PSET,1,B:NEXT
1670 FOR I=1 TO 5:COLOR I:LOCATE 48,I-1:PRINT T$(I)
1680 LOCATE 51,4+I:COLOR 6:PRINT T1$(I):NEXT
1690 GET@A(0,0)-(79,10),OO%
1700 PUT@A(0,0)-(79,10),OO%:LE=2:VV=0:RO=RO+1
1710 FOR I=1 TO 7
1720 LOCATE 55,9+I*2:COLOR 7:PRINT O$(I):NEXT:GOSUB 730
1730 GOSUB 410:LOCATE 17,15:PRINT "R E A D Y ? ";I$=INPUT$(1)
1740 ON RO GOTO 30,460,30,460,30
1750 '────────── ｼｮｷ & ｷｬﾗ ──────────
1760 CLEAR 3500:DEFINT A-Z:CONSOLE 0,25,0,1:GOSUB 1960
1770 DIM A$(25),A0$(24),X(24),Y(24),KX(12),KY(12),DX(12),DY(12),LX(24),LY(24),OO
%(2000)
1780 DEF FNO(X,Y)=PEEK(&HF302+X+Y*120):MM(1)=2:MM(2)=1:MM(3)=4
1790 DEF FNP$(X)=STRING$(X,29)+CHR$(31):HI$="  ,   ,   0"
1800 DEF FNR(X)=RND(1)*X:Y$(0)=" No":Y$(1)="Yes"
1810 FOR J=0 TO 14 STEP 7:FOR I=1 TO 71 STEP 10
1820 A=A+1:LX(A)=I:LY(A)=J:NEXT I,J
1830 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 9
1840 READ D$:CA$(J)=CA$(J)+D$+FNP$(3):NEXT J,I
1850 RESTORE 2030:FOR I=1 TO 25:FOR J=1 TO 6
1860 READ D$:A$(I)=A$(I)+D$+FNP$(6):NEXT J,I
1870 FOR I=1 TO 24:READ A0$(I):NEXT
1880 RESTORE 2410:FOR I=1 TO 7:READ O$(I):NEXT
1890 FOR I=1 TO 12:READ DX(I),DY(I):NEXT
1900 GOSUB 1920:GOTO 1570
1910 '●●●   ﾊﾝﾆﾝ SET
1920 FOR I=1 TO 6
1930 R=INT(RND(1)*24)+1:IF X(R)=1 THEN 1930
1940 Z(I)=R:X(R)=1:Z$(I)=A$(R):D$(I)=A0$(R):NEXT:RETURN
1950 '────────── TITLE ──────────
1960 PRINT CHR$(12):WIDTH 40,25:RESTORE 2330
1970 FOR I=1 TO 5:READ T$(I),T1$(I)
1980 COLOR I:LOCATE 3,3+I:PRINT T$(I)
1990 LINE I+9,1:LOCATE 5,9+I:COLOR 6:PRINT T1$(I):NEXT
2000 LOCATE 15,17:COLOR 2:PRINT "Ver.2"
2010 LOCATE 11,20:COLOR 7:PRINT "ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ":RETURN
2020 '────────── DATA ──────────
2030 DATA "[illegible]"
2040 DATA "[illegible]"
2050 DATA "[illegible]"
2060 DATA "[illegible]"
2070 DATA "[illegible]"
2080 DATA "[illegible]"
2090 DATA "[illegible]"
2100 DATA "[illegible]"
2110 DATA "[illegible]"
2120 DATA "[illegible]"
2130 DATA "[illegible]"
2140 DATA "[illegible]"
2150 DATA " @@@@ ","@@ @@@","@ ..@@","[illegible]"
2160 DATA "[illegible]"
2170 DATA "[illegible]","@@@@@@","[illegible]"
2180 DATA "[illegible]"
2190 DATA " @@@@ ","@@  @@","@ QQ @","[illegible]"
2200 DATA "[illegible]"
2210 DATA "[illegible]"
2220 DATA "[illegible]"
2230 DATA "[illegible]"
2240 DATA "[illegible]"
2250 DATA "[illegible]"
2260 DATA "[illegible]"
2270 DATA "[illegible]"
2280 DATA 11000,01101,11011,00001,00011,01000,11100,01011
2290 DATA 01100,01010,10101,10001,00000,10011,10100,10000
2300 DATA 00100,00101,10010,01001,11010,11001,00010,11101
2310 DATA 5,6,17, 20,15,40, 40,19,50, 50,2,66, 70,11,86, 86,23,96
2320 DATA 7,4,15,6, 9,2,13,4, 22,13,38,15, 45,10,50,19, 52,0,64,2, 74,5,78,11
2330 DATA [illegible],""
2340 DATA [illegible]
2350 DATA [illegible]
2360 DATA [illegible]
2370 DATA [illegible]
2380 DATA " ● "," ● "," ● "," ● "," ● "," ●*"," ● "," ● ","[illegible]"
2390 DATA "[illegible]"
2400 DATA "[illegible]"
2410 DATA "ﾎﾞｳｼ ｦ ｶﾌﾞｯﾃ ｲﾙ","ﾈｸﾀｲ ｦ ｼﾃ ｲﾙ  ","ﾋｹﾞ ｦ ﾊﾔｼﾃ ｲﾙ  "
2420 DATA "ｵﾝﾅﾃﾞ ｱﾙ      ","ﾒｶﾞﾈ ｦ ｶｹﾃ ｲﾙ  ",TIME,LEFT     ｼﾞｹﾝ NO.
2430 DATA 2,48, 26,48, 51,48, 76,48, 99,48, 2,90
2440 DATA 26,90, 51,90, 76,90, 99,90, 2,68, 99,68
```

★影さん，ドラゴンクエストIIで，復活の呪文を書きまちがえて，カポシ!!になったことはありませんか？(福岡県北九州市・**高山弘治15才**)……【影：私のモニタは色が悪く，"れ"と"わ"を3時間迷い，けっきょくまちがえた。】

PC8001mkII/SR(N80-BASIC)用

どじょっこ

大塚　清隆



物語

ここは，とある村の池。ここに住んでいる1匹のどじょうが，いつものようにえさを食べようと思ったのですが……。

どじょうとは

みなさん，どじょうの特徴はわかりますか？そうです，ずっと水中にいることはできないということです。これをうまく利用してみたんです。

遊びかた

エサを全部食べれば面クリアという簡単なゲームです。しかし，普通じゃないですよ～ん。

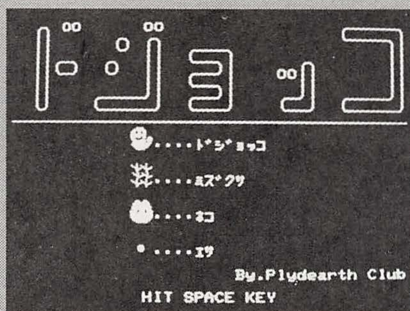
移動は，5246で上下左右です。草のところは通れないんですよ。そして，エサを食べたとき，太陽が光っていれば，どじょうは潜水艦に変身できます。潜水艦はネコにやられないけど，やっぱり酸素は減ります。

どじょうのとき，ネコの真下にいてヤリの範囲内にいるとアウトです。また，酸素メータが0になってもアウトです。酸素をFULLにするには水面まであがればよいのです。水面まで行くとフルになります。

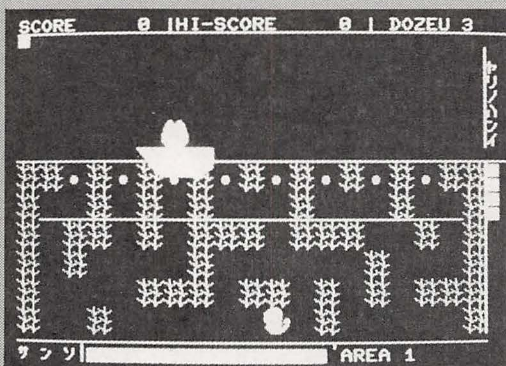
また，各面ごとに三つのアイテムがどこかの草に隠れています。これは潜水艦のときのみ取ることができ，取りかたはアイテムのある草の右に行き，

《第1表》アイテムの種類

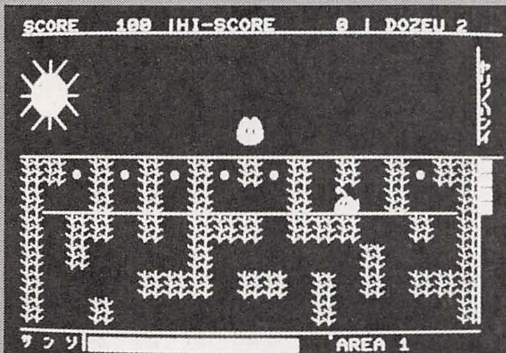
♥（ライフ）	……1匹増える
（サンソ）	……酸素がフルになる
⑩（スコア）	……スコアがプラスされる



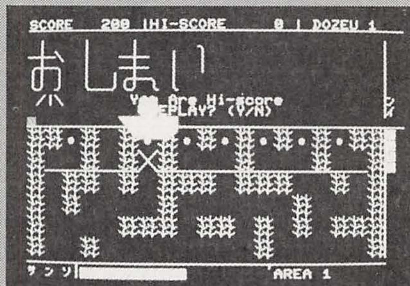
▲《写真1》どじょっこのタイトル画面。キミはどじょっこだ!!



◀《写真2》ゲーム・スタート!! 上のエサを取ってくるんだ!!

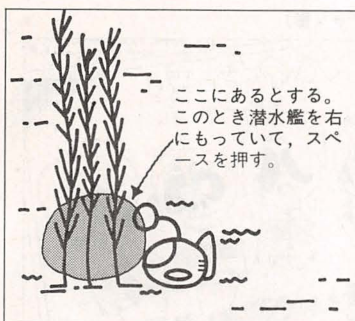


▶《写真3》太陽がでているときにエサを取れば潜水艦になれる！



▲《写真4》どじょっこが全部やられるとゲーム・オーバーです！

★87年4月号の用語辞典の言葉（カポシなど）を使った。が誰も相手にしてくれなかった。さびしいなあ。(東京都三鷹市・しみず○○○16才)……【断空我：なに！カポシを知らない！早くベーマガを見せてあげなさい!!】



《第1図》アイテムの取りかた

そこでスペース・キーを押すと取ることができます(第1図)。

また，面が進むごとにヤリの範囲が広がり，やりにくくなります。

プログラム

このゲームのプログラムのメイン・ルーチンは，ＩＦ文を一つも使っていません。前にＩＦ文のあるプログラムを作ったら，プログラムは短くなったけど，速度は遅かったんです。そこで，計算させたあと，その値でON GOTOする方法を取りました。これにより多少プログラムは複雑ですが，なかなかのスピードになりました。

プログラムの改造アドバイス

○999行の飛び先を変えてみる。Ｃ1が1だと消えて，Ｃ1が2だとつくようになっています。

○1030行の0，5を変えると酸素の減る量が変わります（1，0以上には，しないでください)。

CHECKER FLAG

編：まあまあ，ですか。

Dr.D：ふむ，一見のどかで楽しそうじゃな。

影：これで，らしいBGMが流れてればずいぶんおもしろさがちがうだろうなあ。

Dr.D：確かに。そういう意味では，BGMもバカにできんな。

編：ちょっと酸素の減りかたが早すぎるんじゃないですか。これじゃ，1面クリアするのにも骨が折れますよ。

影：潜水艦になったら魚雷を発射してネコをやっつけられるとかすると，なかなか過激でよいですね。

Dr.D：いろいろと改造できそうじゃな。がんばってみてくれたまえ。

どじょっこのプログラム・リスト

```
100 REM ================================
110 REM  ﾄﾞｼﾞｮｯｺ  for PC-8001mk2
120 REM by.Plydearth Club.  1986/06/07
130 REM ================================
140 REM
150 REM ========== ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ===========
160 CLEAR:CMD CLS 3:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:CMD SCREEN 2,0,7
170 DIM A1%(33),A2%(33),A3%(33),A4%(33),A5%(33),A6%(33),A7%(33),A8%(33),A9(19,7)
180 B6=3:B7=1:B9=1:C1=1
190 REM ========== ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ =========
200 RESTORE 1600:FOR B1=0 TO 33:READ B8$:A1%(B1)=VAL("&H"+B8$):NEXT B1
210 RESTORE 1640:FOR B1=0 TO 33:READ B8$:A2%(B1)=VAL("&H"+B8$):NEXT B1
220 RESTORE 1680:FOR B1=0 TO 33:READ B8$:A3%(B1)=VAL("&H"+B8$):NEXT B1
230 RESTORE 1720:FOR B1=0 TO 33:READ B8$:A4%(B1)=VAL("&H"+B8$):NEXT B1
240 RESTORE 1760:FOR B1=0 TO 33:READ B8$:A5%(B1)=VAL("&H"+B8$):NEXT B1
250 RESTORE 1800:FOR B1=0 TO 33:READ B8$:A6%(B1)=VAL("&H"+B8$):NEXT B1
260 RESTORE 1840:FOR B1=0 TO 33:READ B8$:A7%(B1)=VAL("&H"+B8$):NEXT B1
270 RESTORE 1880:FOR B1=0 TO 33:READ B8$:A8%(B1)=VAL("&H"+B8$):NEXT B1
280 REM ========== ｶﾞﾒﾝ･ｻﾞﾋｮｳ ﾃﾞｰﾀ ====
290 GOSUB 1110
300 REM ========== ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ ==========
310 PRINT "  ╭  oo      oo                ╭─────╮"
320 PRINT "  ||         ╭  ╭              ╰─────╮|"
330 PRINT "  ||         ╰  ||                   ||"
340 PRINT "  ||╭─╮   ╭  ||  ╭───╮    ╭           ||"
350 PRINT "  ||╰─╯   ╰  ||  ╰───|  oo||          ||"
360 PRINT "  ||         ||  ╭───|    ||          ||"
370 PRINT "  ||    ╭────╯|  ╰───|  ╭─╯|  ╭──────╯|"
380 PRINT "  ╰     ╰─────╯  ╰───╯  ╰──╯  ╰──────╯"
390 PRINT "________________________________________"
400 LOCATE 14,10:PRINT "････ﾄﾞｼﾞｮｯｺ":LOCATE 14,13:PRINT "････ﾐｽﾞｸｻ"
410 LOCATE 14,16:PRINT "････ﾈｺ      ":LOCATE 14,19:PRINT "････ｴｻ   "
420 LOCATE 22,21:PRINT "By.Plydearth Club":COLOR 2
430 LOCATE 13,23:PRINT "HIT SPACE KEY":COLOR 0
440 CMD PUT (96, 72),A1%:CMD PUT (96, 96),A2%
450 CMD PUT (96,120),A3%:CMD PUT (96,144),A4%
460 IF INKEY$=" " THEN BEEP :GOTO 480 ELSE 460
470 REM ========== ｹﾞｰﾑ ｽｸﾘｰﾝ =========
480 CMD CLS 3  :PRINT "SCORE         |HI-SCORE        | DOZEU   "
490 CMD LINE (0,8)-(319,8),7:LINE(2,Y2*2+11)-(35,Y2*2+11)," "
500 LOCATE 0,3 :PRINT TAB(38);"ﾔ":PRINT TAB(38);"ﾘ":PRINT TAB(38);"ﾉ"
510             PRINT TAB(38);"ﾊ":PRINT TAB(38);"ﾝ":PRINT TAB(38);"ｲ"
520 LOCATE 0,22:PRINT "________________________________________"
530             PRINT "ｻ ﾝ ｿ|██████████████████████ |AREA";B7
540 CMD LINE (  0, 79)-(319, 79),3:LINE (37,10)-(37,     21),"|"
550 CMD LINE (303, 16)-(303, 71),3:LINE (38,10)-(38,Y2*2+11),"■"
560 FOR B1=0 TO 5:FOR B2=0 TO 18:ON A9(B2,B1) GOTO 570,580,590,570,570,570
570                            NEXT B2,B1  :GOTO 600
580 CMD PUT (B2*16,B1*16+80),A4%:NEXT B2,B1  :GOTO 600
590 CMD PUT (B2*16,B1*16+80),A2%:NEXT B2,B1
600 REM ========== ｷｬﾗ ｻﾝ ﾒｰﾀｰ ========
610 CMD PUT (X2*16,       56),A3%:LOCATE X3,9:PRINT "████":LOCATE X3,10:PRINT "
████":LOCATE B5,23:PRINT "■ ";
620 ON C1 GOTO 650,630
630 LOCATE0,3:PRINT " \|/ ";:LOCATE0,4:PRINT "\██/";:LOCATE0,5:PRINT "-███-";
640 LOCATE0,6:PRINT "/██\";:LOCATE0,7:PRINT " /|\ ";:GOTO 660
650 LINE (0,3)-(4,7)," ",BF
660 ON B9 GOTO 670,680
670 CMD PUT (X1*16,Y1*16+80),A1%,PSET:GOTO 690
680 CMD PUT (X1*16,Y1*16+80),A5%,PSET
690 LOCATE 0,0:PRINT USING"SCORE ##### |HI-SCORE ##### | DOZEU #";C2,C3,B6
700 REM ========== ﾏﾀﾘ ﾊﾝﾃｲ ===========
710 C4=SGN(X1-X2)+2:ON C4 GOTO  750, 720, 750
720 C4=SGN(Y1-Y2)+2:ON C4 GOTO  730, 730, 750
730                  ON B9 GOTO 1230, 750
740 REM ========== ｻﾝｿ ﾁｪｯｸ ============
750 C4=SGN(B5- 6)+2:ON C4 GOTO 1230,1230, 770
760 REM ========== ｴｻ ﾁｪｯｸ ============
770 C4= A9(X1,Y1)  :ON C4 GOTO  790,1360, 790, 790, 790, 790
780 REM ========== ｽｲﾒﾝ ﾁｪｯｸ ==========
790 C4=SGN(    Y1)+1:ON C4 GOTO  800, 820
800 B5=24:LINE(6,23)-(24,23),"■":FOR B1=0 TO 5:BEEP 1:BEEP 0:NEXT B1
810 REM ========== ﾄﾞｼﾞｮｳ ｲﾄﾞｳ ========
820 C6=INP(0):C7=INP(9):X4=0:Y4=0
830 X4=(C6=239)-(C6=191):Y4=(C6=223)-(C6=251):ON X4+Y4+2 GOTO  840,880,840
840 C4=SGN(      Y1+Y4)+2:ON C4 GOTO 870,850,850
850 C4=SGN(    5-Y1-Y4)+2:ON C4 GOTO 870,860,860
860 C4= A9(X1+X4,Y1+Y4)  :ON C4 GOTO 920,920,870,920,920,920
870                    X4=0:Y4=0:GOTO 920
880                       ON B9 GOTO 920,890
890 C4=SGN(     191-C7)+2:ON C4 GOTO 920,900,920
900 C4= A9(      X1,Y1)  :ON C4 GOTO 920,920,920,1420,1430,1440
910 REM ========= ﾈｺ ｲﾄﾞｳ ============
920 C4=SGN(Y1-Y2)+2                     :ON C4 GOTO 930,930,950
```

★Ｓ1とかＪＲ－100とかＭ5なんかがランダム・コーナー行きだとか言っているが，ＰＣ－6000シリーズももしや…。(群馬県群馬郡・**志村雄吉13才**)……【**編**：6000をランダムに行かせないようにがんばってください。】

```
930 X5=SGN(X1-X2):Y3=INT(RND(1)*2+1):ON Y3 GOTO 990,940
940 X5=0:GOTO 990
950 X5=INT(RND(1)*3-1)
960 C4=SGN(1-X2-X5)+2           :ON C4 GOTO 970,970,940
970 C4=SGN(17-X2-X5)+2          :ON C4 GOTO 940,990,990
980 REM ========= ﾀｲﾖｳ ﾉ ﾋｶﾘ =========
990 Y5=INT(RND(1)*9+1):ON Y5 GOTO 1000,1030,1030,1030,1000,1010,1030,1030,1000
1000 C1=1:GOTO 1030
1010 C1=2
1020 REM ========= ｻﾝｿ ｦ ﾍﾗｽ ==========
1030 B5=B5-.5:C4=SGN(8-B5)+2:ON C4 GOTO 1060,1040,1040
1040 BEEP 1:BEEP 0
1050 REM ========= ｷｬﾗ ｦ ｹｽ ===========
1060 C4=SGN(255-C6)+2:ON C4 GOTO 1070,1080,1070
1070 CMD LINE (X1*16,Y1*16+80)-(X1*16+15,Y1*16+96),0,BF
1080 CMD LINE (X2*16,      56)-(X2*16+15,      71),0,BF:LINE (X3,9)-(X3+5,10),"
",BF
1090 X1=X1+X4:Y1=Y1+Y4:X2=X2+X5:X3=X3+X5*2:GOTO 610
1100 REM ========= ｶﾞﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ =========
1110 ON B7 GOTO 1120,1130,1140
1120 RESTORE 1470:GOTO 1150
1130 RESTORE 1500:GOTO 1150
1140 RESTORE 1530
1150 FOR B1=0 TO 5:READ D1$:FOR B2=0 TO 18:A9(B2,B1)=VAL(MID$(D1$,B2+1,1)):NEXT
B2,B1
1160 REM ========= ｻﾞﾋｮｳ ﾃﾞｰﾀ =========
1170 ON B7 GOTO 1180,1190,1200
1180 RESTORE 1560:GOTO 1210
1190 RESTORE 1570:GOTO 1210
1200 RESTORE 1580
1210 READ X1,Y1,X2,Y2,B4,B5,X3:RETURN
1220 REM ========= ｱｳﾄ ﾙｰﾁﾝ ============
1230 CMD LINE(X1*16,Y1*16+80)-(X1*16+15,Y1*16+96),0,BF
1240 LOCATE X1*2,Y1*2+10:PRINT "╲╱":LOCATE X1*2,Y1*2+11:PRINT "╱╲"
1250 FOR B1=0 TO 99:BEEP 1:BEEP 0:NEXT B1
1260 B6=B6-1:IF B6=0 THEN 1280 ELSE 1270
1270 B9=1:C1=1:GOSUB 1110:GOTO 480
1280 LOCATE 0,2:PRINT " |    |   |     ╮
1290          PRINT "─┼─╲ |  ─┼─  | |
1300          PRINT " ╭┼╮ |  ─┼─  | |
1310          PRINT "|| |  | |╭┼╮ |
1320          PRINT " ╰ ╯  ╰──╯╰ ╰ ╰
1330 IF C2>C3 THEN LOCATE 11,7:PRINT "You Are Hi-score":C3=C2:C2=0:FOR B1=0 TO 9
99:NEXT B1
1340 LOCATE 13,8:PRINT "REPLAY? (Y/N)":IF INPUT$(1)="y" THEN CMDCLS3:GOTO 180 EL
SE END
1350 REM ========= ｴｻ ﾙｰﾁﾝ ============
1360 C2=C2+50:B9=1:BEEP:IF C1=2 THEN B9=2
1370 A9(X1,Y1)=1:B4=B4-1:IF B4=0 THEN 1380 ELSE 790
1380 LOCATE 16,4:PRINT "ﾒﾝｸﾘｱ!":FOR B1=0 TO 9:BEEP 1:BEEP 0:BEEP :NEXT B1
1390 B7=B7+1:IF B7>3 THEN B7=1
1400 GOSUB 1110:B9=1:C1=1:GOTO 480
1410 REM ========= ｱｲﾃﾑ ===============
1420 CMD PUT (X1*16-16,Y1*16+80),A6%,PSET:BEEP :BEEP :B6=B6+1:GOTO 1450
1430 CMD PUT (X1*16-16,Y1*16+80),A7%,PSET:BEEP :BEEP :B5=24:LINE (6,23)-(24,23),
"■":GOTO 1450
1440 CMD PUT (X1*16-16,Y1*16+80),A8%,PSET:BEEP :BEEP :C2=C2+150
1450 A9(X1,Y1)=1:FOR B1=0 TO 99:NEXT B1:CMD PUT(X1*16-16,Y1*16+80),A2%,PSET:GOTO
 920
1460 REM ========= ｶﾞﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ 1 ========
1470 DATA 3323232323232323233,3113131311131113113,3133131333133311313
1480 DATA 3135111311111134113,3111133363313131333,3113111111113111113
1490 REM ========= ｶﾞﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ 2 ========
1500 DATA 3111111123123311113,3133333131132113313,3132113111323133113
1510 DATA 3133311135313613133,3132343311111313113,3231113213231113323
1520 REM ========= ｶﾞﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ 3 ========
```

```
1530 DATA 3111313131111121213,3131321231333363313,3411313131113112123
1540 DATA 3331321231312133333,3111113331113211313,3232311111352132123
1550 REM ========= ｻﾞﾋｮｳ ﾃﾞｰﾀ etc. ====
1560 DATA 10, 5, 6, 1, 8,24,10
1570 DATA 12, 5, 2, 2,10,24, 2
1580 DATA  2, 0,14, 3,15,24,26
1590 REM ========= ﾄﾞｼﾞｮｳ ｷｬﾗ =========
1600 DATA 0020,0010,aa00,0080,ff0a,00a0,ff2f,00f8,3cfc,0038,bcfc
1610 DATA 00b8,ffff,00f8,affa,14f8,2ff8,55e0,af3a,55d4,ff0f,2cd4
1620 DATA ff1f,bcd0,ff5f,f0ea,ff1f,c0ff,ff03,00ff,ff00,00f0,0000,0000
1630 REM ========= ｸｻ ｷｬﾗ =============
1640 DATA 0020,0010,8000,0002,8280,0002,8028,02a2,8a02,280a,a000
1650 DATA 8002,8000,0002,2020,8080,200a,8028,a200,8a82,2800,a000
1660 DATA 8000,0002,8280,0002,8028,02a2,8a02,280a,a000,8002,8000,0002
1670 REM ========= ﾈｺ ｷｬﾗ =============
1680 DATA 0020,0010,0000,0000,F000,000F,FC03,C03F,5F0F,F0F5,5F0F
1690 DATA F0F5,FF3F,FCFF,AF3F,FCFA,FB3F,FCEF,FBEB,EBEF,BFFE,BFFE
1700 DATA FEEA,ABBF,BFFE,BFFE,FFEB,EBFF,EA3F,FCAB,FF0F,F0FF,FF00,00FF
1710 REM ========= ｴｻ ｷｬﾗ =============
1720 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1730 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0500,0040,1500,0050,1500,0050
1740 DATA 1500,0050,0500,0040,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1750 REM ========= ｾﾝｽｲｶﾝ ｷｬﾗ =========
1760 DATA 0020,0010,0014,0000,0055,0000,c055,0000,3014,0000,0c00
1770 DATA 0000,0c00,0000,ab00,00f0,ab02,04fc,ab0a,14ff,ab2a,d4ff
1780 DATA afaa,f4ff,bfaa,fcff,ffff,fcff,5fff,f0ff,553d,c0ff,ff0f,00fc
1790 REM ========= ﾗｲﾌ ｷｬﾗ ============
1800 DATA 0020,0010,0000,0000,5001,4005,5405,5015,5515,5455,5555
1810 DATA 5555,5555,5555,5555,5555,5555,5555,5555,5555,5515,5455
1820 DATA 5505,5055,5501,4055,5500,0055,1500,0054,0100,0040,0000,0000
1830 REM ========= ｻﾝｿ ｷｬﾗ ============
1840 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0800,0000,2020,0000,8888,0200
1850 DATA 0202,0a00,8080,2200,20a0,8000,80a8,0002,002a,0008,0008
1860 DATA 0020,0020,0080,0080,0220,0000,0808,0000,2002,0000,8000,0000
1870 REM ========= ｽｺｱ ｷｬﾗ ============
1880 DATA 0020,0010,3f00,00fc,c003,c003,000c,3000,0030,0c00,0030
1890 DATA 0c00,30c0,033c,f0c0,03c3,30c0,03c3,30c0,03c3,30c0,03c3
1900 DATA fcc0,033c,0030,0c00,0030,0c00,000c,3000,c003,c003,3f00,00fc
```

評…なんだこりゃ（影）

by melon

評…いつもカワイイわね（つぐ美）

by バトルホークII

★「ワンダーモモ」は，見ているのは楽しいけど，やるとすぐに終わってしまう。べつにわざといたぶられるんじゃない……。（静岡県島田市・**新野恵貴15才**）……**【影：私も「どうもありがとう」と言ってほしいばっかりに…。】**

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

アプライ
APPLY



西本　正一

内　容

BLOCKER（プレイヤー）を操作して，パターンどおりに石を並べるゲームです。

あそびかた

RUNすると，デモがはじまるので，スペース・キーを押してください。

8246でBLOCKERを上下左右に動かして，黄色いブロックをピンク色の場所にパターンどおりに並べてください。一度決まった場所に置かれた黄色のブロックは，動かせません。ブロックをパターンどおりに全部並べると，ラウンド・クリアです。

このゲームには敵がでてきます。この敵はブロックをぶつけると簡単にやっつけられます。

必勝法

このゲームを解くには，石を動かすときにある一定の法則を見つけることです。

それと，もう一つは敵をやっつけるのに夢中になって重要な石を投げてしまうというようなミスを少なくすると，だいたい確実に解けます。

GAME OVER

敵にぶつかったり，ギブアップ（リターン・キー）するとミスになり，BLOCKERが一つ減ります。三つともなくなると，ゲーム・オーバーになってしまいます。

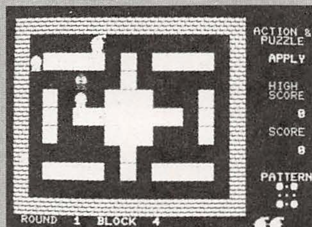
プログラムについて

オールBASICで複雑なことはやっていません。

敵の追いかけは，一番簡単にしまし

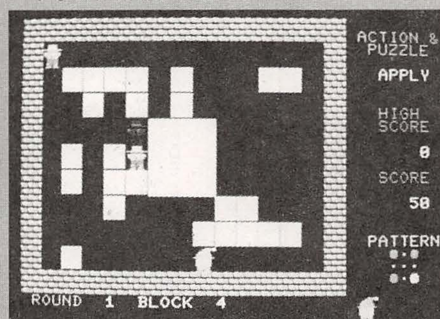


▲《写真1》APPLYのタイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート



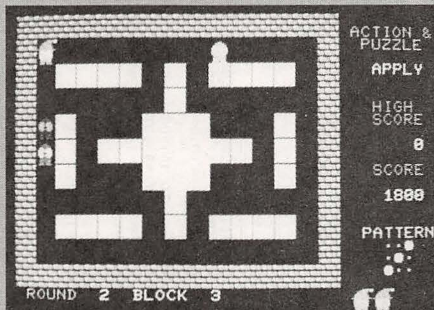
▲《写真2》ゲーム・スタート!!敵につかまらないように黄色い石を動かせ!!

▼《写真3》やった!! これを入れればラウンド・クリアだ! ラッキー





▲《写真4》クリアするとボーナス得点がもらえます。つぎの面もがんばろう



◀《写真5》2面はナナメに3個ならべるパターンだ。まず考えてみよう

★国語の先生が「はじめ良ければ，終わり良し」と言うのを「最後良ければ，終わり良し！」と言っていた。（埼玉県入間郡・小川 宏15才）……【影：誰にでも，まちがいはあるものさ。編：それが多いか少ないかの問題ですよね。】

た。パズルゲームなので，追いかけがきつすぎると，むずかしすぎるのでそうしました。

改造のアドバイス

変数でＲＯ(ラウンド・カウンタ)をいじっても，画面などには変化はないのでムダです。

データの中にラウンド・データがあります。改造は簡単にできますが，むちゃくちゃにいじると，ゲームが解けなくなるので注意してください。表現方法は，

0…スペース(あき)
1…ブロック(ノーマル)
2…ブロック(黄色)
3…壁

というふうになっています。

パターン・データは左はしから順に作ってあります。データは〔0…スペース，1…ブロック〕のような表現方法で，絶対にブロック(１)は，８個までです。データの最後には，ブロックの個数を入力してください。

他にもまだいろいろといじれると思います。

CHECKER FLAG

Dr.D：ほう，これはなかなかのデキじゃないか。

編：そうですね。パズルタイプのゲームとしては，結構ポイントが高いですよ。

Dr.D：リストはちょっと長めだが，まあ，見やすくできているし，ゲームのデキにめんじて許そう。

編：と～つぜんですが，『ＰＣ-8801・8001プログラム大全集』，君はもう買ったかな？　まだの人は今すぐ本屋さんに走れ！

APPLYのプログラム・リスト

```
10 '
20 ' |     ACTION & PUZZLE GAME      |
30 ' |                               |
40 ' |  ———————   APPLY   ———————    |
50 ' |                               |
60 ' | 1987 PROGRAM by S.Nishimoto   |
70 '
80 '        For  N80SR-BASIC
90 '
100 ' ==============  INITIALIZE  ==============
110 CONSOLE 0,25,0,1:CLS:WIDTH 40,25
120 DEFINT A-Z:DEFSNG S,H:BGM 1
130 DIM CR(349),MP(14,10),ST$(2,10),PT(2,2,8),PN(8)
135 FOR W=0 TO 7:COLOR=(W,W):NEXT
140 '
150 RESTORE 1810
160   FOR WW=0 TO 349:READ WW$:CR(WW)=VAL("&h"+WW$):NEXT
170 RESTORE 2240
180   FOR WW=0 TO  10:READ ST$(0,WW),ST$(1,WW),ST$(2,WW):NEXT
190 RESTORE 2360
200   FOR WW=0 TO 8:FOR WY=0 TO 2:FOR WX=0 TO 2
210   READ PT(WX,WY,WW)
220   NEXT:NEXT:READ PN(WW):NEXT
230 '
240 SC=0:HI=0
250 GOTO 1610
260 ' ==============  STAGE  START  ==============
270 SCREEN ,,,0 :COLOR 6:LOCATE 12,10:PRINT USING "ROUND ##";RO
280 FOR WY=0 TO 10:FOR WX=0 TO 14
290 MP(WX,WY)=VAL(MID$(ST$(BP,WY),WX+1,1))
300 NEXT:NEXT
310 FOR WY=0 TO 10:FOR WX=0 TO 14
320 IF MP(WX,WY)=0 GOTO 340
330 PUT@(WX*16,WY*16),CR((MP(WX,WY)+2)*50),PSET
340 NEXT:NEXT
345 '
350 BL=0:TI=0:TP=0
360 X=1:Y=1:XX=0:YY=0
370 TX(0)=1:TY(0)=9:KX(0)=0:KY(0)=-1
380 TX(1)=13:TY(1)=1:KX(1)=-1:KY(1)=0
385 '
390 CLS:SCREEN ,,,3
400 GOSUB 1360 :GOSUB 1570
410 ' ==============     MAIN     ==============
420 I1=INP(0):I2=INP(1):IN$=INKEY$
430 IF I1=255 AND I2=255 GOTO 490
440 LINE(X*16,Y*16)-(X*16+15,Y*16+15),0,BF
450 XX=(I1=239)-(I1=191) :YY=(I2=254)-(I1=251)
460 IF MP(X+XX,Y+YY)=0 GOTO 480
470 IF MP(X+XX,Y+YY)>=4 THEN X=X+XX:Y=Y+YY:GOTO 950 ELSE GOTO 490
480 X=X+XX:Y=Y+YY
490 PUT@(X*16,Y*16),CR(0),PSET
500 IF INP(9)=191 THEN BX=X+XX:BY=Y+YY:B1=XX:B2=YY:B3=MP(X+XX,Y+YY):GOSUB 530
510 IF IN$=CHR$(13) GOTO 1300
520 GOTO 680
530 ' ==============    BLOCK     ==============
540 IF B3>=3 OR B3=0 THEN RETURN
550 LINE(BX*16,BY*16)-(BX*16+15,BY*16+15),0,BF
560 IF MP(BX+B1,BY+B2)=>4 THEN GOSUB 850
570 IF MP(BX+B1,BY+B2)<>0 GOTO 610
580 BX=BX+B1:BY=BY+B2
590 PUT@(BX*16,BY*16),CR((B3+2)*50),PSET
600 GOTO 550
610 MP(X+XX,Y+YY)=0:MP(BX,BY)=B3:PUT@(BX*16,BY*16),CR((B3+2)*50),PSET
620 IF BX<6 OR BX>8 OR BY<4 OR BY>6 GOTO 670
630 IF B3=1 GOTO 670
640 IF PT(BX-6,BY-4,PP)=0 GOTO 670
650 MP(BX,BY)=3:COLOR 2:LOCATE BX+27,BY+14:PRINT "●":PLAY "@0o5b8g4":BL=BL+1
660 IF BL=PN(PP) THEN 1110
670 RETURN
```

```
680 ' ==============     TEKI     ==============
690 LINE(TX(K)*16,TY(K)*16)-(TX(K)*16+15,TY(K)*16+15),0,BF
700 MP(TX(K),TY(K))=0
710 IF MP(TX(K)+KX(K),TY(K)+KY(K))<>0 GOTO 820
720 TX(K)=TX(K)+KX(K):TY(K)=TY(K)+KY(K)
730 PUT@(TX(K)*16,TY(K)*16),CR(TP*50+50),PSET
740 MP(TX(K),TY(K))=4+K
750 IF TX(K)=X AND TY(K)=Y GOTO 950
760 TI=TI+1:IF TI>=800 AND TP=0 THEN TP=1:PLAY "@0o6l16cecececece"
770 ON TP+1 GOTO 780,800
780 K=K+1:IF K=2 THEN K=0
790 GOTO 810
800 K=K+1:IF K<>2 GOTO 680 ELSE K=0
810 GOTO 420
820 IF INT(RND(1)*2)=0 THEN KX(K)=1-INT(RND(1)*2)*2:KY(K)=0:GOTO 840
830 KY(K)=1-INT(RND(1)*2)*2:KX(K)=0
840 GOTO 730
850 ' ==============  TEKI  DOWN  ==============
860 D1=MP(BX+B1,BY+B2)-4
870 SC=SC+5 :GOSUB 1550 :PLAY "@18c32g32"
880 PUT@(TX(D1)*16,TY(D1)*16),CR(300),PSET
890 MP(TX(D1),TY(D1))=0
900 LINE(TX(D1)*16,TY(D1)*16)-(TX(D1)*16+15,TY(D1)*16+15),0,BF
910 TX(D1)=INT(RND(1)*13+1):TY(D1)=INT(RND(1)*9+1)
920 IF MP(TX(D1),TY(D1))<>0 GOTO 910
930 CIRCLE(TX(D1)*16+7,TY(D1)*16+7),6,1
940 RETURN
950 ' ==============     DOWN     ==============
960 FOR W=0 TO 10
970 COLOR=(0,2):PLAY "@18o4l32cg"
980 PUT@(X*16,Y*16),CR,PSET
983 COLOR=(0,0)
985 PUT@(X*16,Y*16),CR(300),PSET:NEXT
1000 PL=PL-1:GOSUB 1570:IF PL=0 GOTO 1250
1010 PUT@(X*16,Y*16),CR(300)
1020 FOR W=0 TO 1:D1=W
1030 MP(TX(W),TY(W))=0:LINE(TX(W)*16,TY(W)*16)-(TX(W)*16+15,TY(W)*16+15),0,BF
1040 GOSUB 880
1050 NEXT
1060 FOR W=40 TO 80 STEP2:PLAY "@0l32n=W;"
1070 LINE(X*16,Y*16)-(X*16+15,Y*16+15),0,BF
1080 PUT@(X*16,Y*16),CR,PSET
1090 NEXT
1100 GOTO 420
1110 ' ==============  ROUND  CLEAR  ==============
1120 LINE(0,0)-(239,175),0,BF:SCREEN ,,,1
1130 COLOR 6:LOCATE 9,4:PRINT "NICE PLAY!"
```

★影さんが，いつもサングラスとマスクをしているのは素顔よりマシだからですか？(兵庫県伊丹市・濡れた瞳の和ちゃん14才)……【影：じつは，サングラスとマスクをとると，女の子にキャーキャー言われて困るからだ！】

付けたし

このゲームは，時間がかかり過ぎると，敵がパワーアップして速くなり，自分が少しおそくなります。

最後に

ベーマガを読んでいる人の中にも，パソコンを持っている人がたくさんいると思います。だけど，その中には市販のゲームばかりやって，自分でプログラムを作らない人がいると思います。ぼくは，市販のゲームをするのもいいけど，自分でゲームを作るのも楽しいと思います。みんなでもっとプログラムを作って，ベーマガに投稿しよう!!

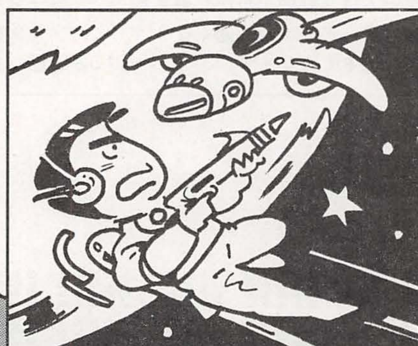
```
1140 COLOR 5:LOCATE 7,6:PRINT "LET'S NEXT ROUND"
1150 COLOR 4:LOCATE  6, 9:PRINT USING "BONUS  1000 x ##";RO
1160         LOCATE 14,11:PRINT USING "200 x ##";PN(PP)
1170 B2=100*RO+20*PN(PP)
1180 COLOR 2:LOCATE  6,14:PRINT USING "TOTAL    #######";B2*10
1190 FOR W=1 TO B2/5:BEEP1:SC=SC+5:BEEP0:GOSUB 1550:NEXT
1200 RO=RO+1
1210 PP=PP+1:IF PP=9 THEN PP=0:BP=BP-(BP<2)
1220 IF RO>27 THEN PP=INT(RND(1)*9):BP=INT(RND(1)*3)
1230 FOR W=0 TO 3000:NEXT
1240 CLS:GOTO 260
1250 ' ══════════════    GAME  OVER    ══════════════
1260 LINE(72,83)-(160,100),1,BF
1270 COLOR 7:LOCATE 9,11:PRINT "GAME OVER"
1280 FOR W=0 TO 3000:NEXT
1290 GOTO 1610
1300 ' ══════════════     GIVE  UP     ══════════════
1310 PL=PL-1:GOSUB 1570:IF PL=0 GOTO 1250
1320 LINE(72,83)-(160,100),2,BF
1330 COLOR 7:LOCATE 9,11:PRINT " GIVE UP "
1340 BEEP:FOR W=0 TO 3000:NEXT
1350 CLS 3:SCREEN ,,,0:GOTO 280
1360 ' ══════════════      SCREEN      ══════════════
1362 COLOR 4:LOCATE 30,1:PRINT "ACTION &":LOCATE 31,2:PRINT "PUZZLE"
1363 COLOR 3:LOCATE 32,4:PRINT "APPLY"
1370 COLOR 2
1380 LOCATE 32, 7:PRINT "HIGH ":LOCATE 32, 8:PRINT "SCORE"
1390 LOCATE 32,12:PRINT "SCORE"
1400 COLOR 4:LOCATE  0,22:PRINT "ROUND"
1410 COLOR 6:LOCATE 31,17:PRINT "PATTERN"
1420 COLOR 5:LOCATE 10,22:PRINT "BLOCK";:COLOR 7:PRINT USING " ##";PN(PP)
1430 FOR WY=0 TO 2:FOR WX=0 TO 2
1440 LOCATE WX+33,WY+18
1450 ON PT(WX,WY,PP)+1 GOTO 1460,1470
1460 COLOR 1:PRINT "・":GOTO 1480
1470 COLOR 7:PRINT "●"
1480 NEXT:NEXT
1490 SCREEN ,,1:LINE(96,64)-(143,111),3,BF:SCREEN ,,0
1500 GOSUB 1520:GOSUB 1550:RETURN
1510 ' ══════════════    SCREEN SUB    ══════════════
1520 COLOR 7
1530 LOCATE 6,22:PRINT USING "##";RO
1540 LOCATE 31,10:PRINT USING "######";HI*10:RETURN
1550 COLOR 7:LOCATE 31,14:PRINT USING "######";SC*10:RETURN
1560 '
1570 LINE(248,176)-(311,191),0,BF
1580 IF PL=0 GOTO 1600
1590 FOR I=0 TO PL-1:PUT@(248+I*16,176),CR,PSET:NEXT
1600 RETURN
1610 ' ══════════════       DEMO       ══════════════
1620 CLS 3:SCREEN 0:SCREEN 2,0,0,3
1630 IF HI<SC THEN HI=SC
1640 PL=3:RO=1:PP=0:BP=0:SC=0
1650 RESTORE 2400:LOCATE 0,23
1660 FOR I=0 TO 7
1670 READ DM$,CL:COLOR CL:PRINT SPC(3);DM$
1680 NEXT
1690 FOR I=0 TO 10:PRINT:FOR W=0 TO 30:NEXT:NEXT
1700 COLOR 4:LOCATE  2,3:PRINT "ACTION & PUZZLE GAME"
1710 COLOR 5:LOCATE  1,14:PRINT "──────── PUSH [SPACE] KEY ────────"
1720 COLOR 2:LOCATE  9,17:PRINT "HIGH SCORE"  :LOCATE 9,19:PRINT "      SCORE"
1730 COLOR 7:LOCATE 20,17:PRINT USING "#######";HI*10
1740         LOCATE 20,19:PRINT USING "#######";SC*10
1750 PUT@(40,168),CR,PSET:PUT@(248,168),CR(50),PSET
1760 COLOR 6:LOCATE  8,21:PRINT "1987 PROGRAM by  S.N"
1770 COLOR 3:LOCATE  8,23:PRINT "  FOR PC-8001mk2SR"
1780 LINE@ 14,1
1790 IF INKEY$<>" " GOTO 1790
1800 CLS 3:GOTO 260
1810 ' ══════════════  CHARACTER DATA  ══════════════
1820 DATA 0010,0010,0300,FF00,0300,0300,FB03,0300,0000,F00F
1830 DATA 0000,0000,F01F,0000,0000,F83F,0000,0000,F83F,0000
1840 DATA 0000,FEFF,0000,600C,600C,F83F,F01E,F01E,F83F,701C
1850 DATA 701C,783D,F01E,F01E,F83F,600C,600C,F83F,0000,0000
1860 DATA F01F,3018,0000,C007,0000,F01E,0000,0000,F83E,0000
1870 '
1880 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,8003
1890 DATA 0000,0000,E00F,0000,0000,F01F,0000,701C,F01F,701C
1900 DATA F83E,F83F,F83E,F83E,F83F,F83E,783C,783D,783C,F83E
1910 DATA F83F,F83E,701C,F01F,701C,0000,F01F,0000,0000,F01F
1920 DATA 0000,3018,C007,0000,0000,0000,F01E,0000,0000,F83E
1930 '
1940 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,E00F,0000,0000,E00F,0000
1950 DATA 0000,E00F,E00F,E00F,FEFF,0000,0000,0000,F01F,0000
1960 DATA FC7F,C060,C060,FC7F,8040,8040,F83E,0001,0000,F01E
1970 DATA 0001,0000,0000,F01F,0000,0000,F01F,0000,0000,F01F
1980 DATA 0000,3018,C007,0000,0000,0000,F01E,0000,0000,F83E
1990 '
2000 DATA 0010,0010,FEFF,FEFF,FEFF,FEFF,FCFF,FCFF,FEFF,00C0
2010 DATA F8FF,FEFF,00C0,F8FF,FEFF,00C0,18F0,FEFF,20C0,38F0
2020 DATA FEFF,60C0,F8F3,FEFF,60C0,F8F3,FEFF,60C0,F8F3,FEFF
2030 DATA E0C3,F8F3,FEFF,E0C7,F8F7,FEFF,00C0,F8FF,FEFF,00C0
2040 DATA F8FF,FEFF,00C0,00C0,FEFF,0080,0080,0000,0000,0000
2050 '
2060 DATA 0010,0010,FEFF,FEFF,FEFF,FEFF,FCFF,FCFF,06C0,F8FF
2070 DATA F8FF,06C0,F8FF,F8FE,06C0,F8FE,78FD,06C0,78FC,B8FB
2080 DATA 06C0,38F8,D8F7,06C0,18F0,E8EF,06C0,38F8,D8F7,06C0
2090 DATA 78FC,B8FB,06C0,F8FE,78FD,06C0,F8FF,F8FE,06C0,F8FF
2100 DATA F8FF,FEFF,00C0,00C0,FEFF,0080,0080,0000,0000,0000
2110 '
2120 DATA 0010,0010,8383,FBFB,8383,0202,FBFB,0202,0000,FBFB
2130 DATA 0000,0000,0000,0000,3838,BFBF,3838,2020,BFBF,2020
2140 DATA 0000,BFBF,0000,0000,0000,0000,8383,FBFB,8383,0202
2150 DATA FBFB,0202,0000,FBFB,0000,0000,0000,0000,3838,BFBF
2160 DATA 3838,2020,BFBF,2020,0000,BFBF,0000,0000,0000,0000
2170 '
2180 DATA 0010,0010,0000,0001,0001,0000,0001,0001,0000,0821
2190 DATA 0821,0000,1011,1011,0000,2009,2009,0000,0000,0000
2200 DATA 0000,0000,0000,0000,3EF8,3EF8,0000,0000,0000,0000
2210 DATA 0000,0000,0000,2009,2009,0000,1011,1011,0000,0821
2220 DATA 0821,0000,0001,0001,0000,0001,0001,0000,0000,0000
2230 '
2240 ' ══════════════    ROUND DATA    ══════════════
2250 DATA 33333333333333,33333333333333,33333333333333
2260 DATA 30000000000003,30000001000003,30001000010003
2270 DATA 30111201021103,30101201021013,30102010102013
2280 DATA 30000001000003,30100000000103,30101000001013
2290 DATA 30200000000203,30201001001203,30000000000003
2300 DATA 30101101011013,30000000000003,31201210121213
2310 DATA 30200000000203,30201001001203,30000000000003
2320 DATA 30000001000003,30100000000103,30101000001013
2330 DATA 30111201021103,30101201021013,30102010102013
2340 DATA 30000000000003,30000001000003,30001000010003
2350 DATA 33333333333333,33333333333333,33333333333333
2360 ' ══════════════   PATTERN DATA   ══════════════
2370 DATA 1,0,1,0,0,0,1,0,1,4,0,0,1,0,1,0,1,0,0,3,1,0,1,0,1,0,1,0,1,5
2380 DATA 0,1,0,0,1,0,0,1,0,3,0,0,0,1,1,1,0,0,0,3,0,1,0,1,1,1,0,1,0,5
2390 DATA 1,0,1,1,1,1,1,0,1,7,1,1,1,0,1,0,0,1,0,5,1,1,1,0,1,0,1,1,1,7
2400 DATA "┌───┐┌───┐┌───┐┌┐   ┌┐┌┐",2
2410 DATA "│   ││   ││   │││   │││ │",6
2420 DATA "│ ┌┐ ││ ┌┐ ││ ┌┐ │││   │││ │",7
2430 DATA "│ └┘ ││ └┘ ││ └┘ │││   │ └┘ │",7
2440 DATA "│   ││   ││   │││   │   │",7
2450 DATA "│ ┌┐ ││ ┌──┘│ ┌──┘│└───┐└┐ ┌┘",7
2460 DATA "│ ││ ││ │   │ │   │   │ │ │ ",6
2470 DATA "└─┘└─┘└─┘   └─┘   └───┘ └─┘ ",2
2480 '
2490 '  ┌──────────────────────────────┐
2500 '  │ 1987/ 2/11   PROGRAM by S.N  │
2510 '  │                              │
2520 '  │     For PC-8001mk2 SR        │
2530 '  └──────────────────────────────┘
2540 '
2550 END
```

★僕は，ある高校に合格した。春のここちよい陽を浴びていると…ややっ!!こんなところに影が！もしや落ちこぼれになってしまうのでは…。(神奈川県相模原市・**鈴木 収15才**)……【**影：きっと楽しい学生生活になるゾ!!**】

PC-8801シリーズ(N88-BASIC V1モード)用
(※DISK BASICも可)

STORM (ストーム)

谷山　由貴子



内　容

ただのスペース・シューティングでぇっす♥

遊びかた

タイトル画面で⏎を押すとゲームがはじまります。中央に照準が現れます。これを8246で動かして，スペース・キーでビームを撃ちます（ビームは見えませんが，発射音がして照準の色が変わります)。敵は遠くから近づいてきて，撃ち落とさなければ必ずぶつかってやられてしまいます。

敵は4段階に大きさが変わります(つまり近づいてくるのです)。1番小さい(つまり遠い)ときは，射程距離外なので撃っても当たりません。2番目で撃てば50点，3番目は20点，ギリギリだと10点です。

注　意

マシン語を使っているので，実行前に必ずセーブしておいてください。一応，チェックサムは付けてありますけど。

プログラム

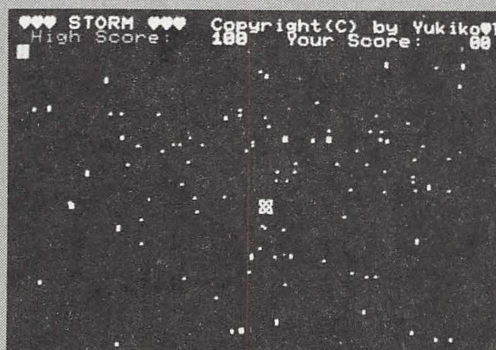
とくに変わったことはしていません。解析も簡単にできるでしょう。ゲームレベルは1490行のLとNを変えればばいいでしょう。1670行のPOKEはアトリビュートを直接変えることで画面の色を赤くするためのものです。

《第1表》変数表

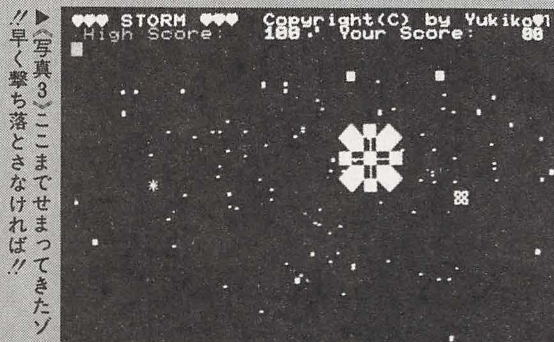
H…ハイスコア
S…スコア
L…レベル(敵の現れる時間差)
T…タイム（Lと比較して等しいと敵が現れる）
V…Sがこれより大きくなるとむずかしくなる
N…敵の最大同時出現数（16以下であること）



▲《写真1》タイトル画面。バックの星のスクロールがきれいだね



◀《写真2》ゲーム・スタート!うしろの小さな点がだんだんせまってくる



▶《写真3》ここまでせまってきたゾ!!早く撃ち落とさなければ!!

▼《写真4》敵をやりすごすと，ゲーム・オーバー!画面が赤くなる



★このOFを読んでくれた人全員に影さんのアツ～イキッスをさしあげます。ご希望のかたは，いないでしょう。(奈良市・今西健司13才)……【影：顔に自信のある彼女，お手紙待ってますよーっ!編：くるわけないでしょう!】

最後に

このプログラムは少し昔に作ったものですが受験でいそがしいので…。

バックの星を自然な感じにするのにけっこう時間がかかりました。

最近，パズルやＲＰＧばかりなので，たまにはこんな単純なアクション・ゲームもよろしいのではないかと…。

CHECKER FLAG

編：シンプルなリストですね。

Dr.D：そうだな，短く，しかも見やすくまとめているゾ。

編：バックの星のスクロールはきれいですね。

Dr.D：うむ，バックの星のスクロールは，きれいなのは認めるが，かんじんのゲームの内容は今１歩だな。キャラクターはノーマル・キャラだし，いつまでたってもゲームの展開には変化がない。ただ飛んでくる敵を撃つだけではあまりにも芸がなさすぎるゾ！

影：そうですね。この手のゲームはすぐにあきてしまいますね。

Dr.D：せっかくマシン語が使えるのだから，内容の充実を!!

ＳＴＯＲＭのプログラム・リスト

```
1000 '█████|||                                      █████|||
1010 '█████|||          - S T O R M -               █████|||
1020 '█████|||                                      █████|||
1030 '█████|||  Copyright(C) 1987 by Yukiko Taniyama. █████|||
1040 '█████|||                                      █████|||
1050 '
1060 *INITIALIZE
1070 '
1080 CLEAR,&HB8FF:DEFINT A-Z:RESTORE:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1090 DEF USR=&HB900
1100 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,3:CLS
1110 COLOR 7,0:PRINT"Wait a moment";:COLOR 2:PRINT"♥"
1120 A=&HB900:FOR I=0 TO 29:READ A$:IF LEN(A$)<>64 THEN 1160
1130 S!=0:FOR J=0 TO 31:B=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE A+J,B:S!=S!+B:NEXT
1140 READ A$:B!=VAL("&H"+A$):IF B!<>S! THEN 1160
1150 A=A+32:NEXT:GOTO 1170
1160 BEEP:COLOR 7:PRINT"Data Error in";I*10+1770:END
1170 FOR I=0 TO 3:COLOR=(I,0):NEXT
1180 C=1:H=10:CLS 2
1190 FOR I=0 TO 49
1200 X=INT(RND*160)-80:IF X<-7 OR 7<X THEN Y=INT(RND*50)-25:GOTO 1220
1210 Y=(INT(RND*2)*2-1)*INT(RND*21+4)
1220 FOR J=1 TO 8:C=((C+1) MOD 3)+1:X1=320+X*16/J:Y1=100+Y*16/J
1230 LINE(X1-4/J,Y1-2/J)-(X1+4/J,Y1+2/J),C,BF
1240 NEXT:NEXT:LINE(0,0)-(639,199),0,B
1250 '
1260 *TITLE
1270 '
1280 SCREEN 0,0:COLOR 5:CLS
1290 LOCATE 5, 8:PRINT"[illegible]"
1300 LOCATE 5, 9:PRINT"[illegible]"
1310 LOCATE 5,10:PRINT"[illegible]"
1320 LOCATE 5,11:PRINT"[illegible]"
1330 LOCATE 5,12:PRINT"[illegible]"
1340 COLOR 7:LOCATE 2,14:PRINT"Copyright(C) 1987 by Yukiko♥Taniyama"
1350 COLOR 6:LOCATE 8,16:PRINT"Hit Return Key to Start."
1360 COLOR=(C,0):C=(C MOD 3)+1:COLOR=(C,7)
1370 FOR I=0 TO 52:NEXT
1380 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1360
1390 '
1400 *START
1410 '
1420 COLOR 4:CLS
1430 COLOR 5:LOCATE  0,0:PRINT"♥♥♥ STORM ♥♥♥  Copyright(C) by Yukiko♥T"
1440 COLOR 2:LOCATE  1,1:PRINT"High Score:";:COLOR 7:PRINT USING"#####0";H
1450 COLOR 3:LOCATE 21,1:PRINT"Your Score:";:COLOR 7:PRINT"     00"
1460 POKE &HE001,&H77:POKE &HE002,&H6F:POKE &HE003,&HA6
1470 POKE &HE004,&HE0:POKE &HE005,&H0
1480 FOR I=&HE100 TO &HE107:POKE I,0:NEXT
1490 S=0:L=12:T=0:V=10:N=3
1500 '
1510 *MAIN
1520 '
1530 POKE &HE00F,N
1540 COLOR=(C,0):C=(C MOD 3)+1:COLOR=(C,7)
1550 LOCATE 32,1:PRINT USING"#####0";S
1560 T=T+1:F=0:IF T=L THEN F=1:T=0
1570 POKE &HE006,INT(RND*2)*INT(RND*2)*F
1580 POKE &HE007,INT(RND*35+102):POKE &HE008,INT(RND*19+102)
1590 POKE &HE009,INT(RND*256)    :POKE &HE00A,INT(RND*256)
1600 POKE &HE000,0:U=USR(0):W=PEEK(&HE000):IF W=&HFF THEN*GAME.OVER
1610 S=S+W:IF S<V THEN 1540
1620 T=0:V=V+20:L=L-1:IF L=0 THEN L=4:N=N-(N<8)
1630 GOTO*MAIN
1640 '
1650 *GAME.OVER
1660 '
1670 COLOR 2:FOR I=&HF509 TO &HFF59 STEP 120:POKE I,&H48:NEXT
1680 FOR I=0 TO 59:BEEP 1:COLOR=(0,2):FOR J=0 TO I:NEXT:COLOR=(0,0):BEEP 0:NEXT
1690 FOR I=0 TO 7:LOCATE 12,13:PRINT"G A M E O V E R":FOR J=0 TO 499:NEXT
1700 LOCATE 12,13:PRINT SPC(15):FOR J=0 TO 499:NEXT:NEXT
1710 IF S>H THEN H=S
1720 IF INKEY$<>"" THEN 1720
1730 SCREEN 1,3,2,0:CLS 3:GOTO*TITLE
1740 '
1750 'Machine Data 0B900-0BCBF : 003C0H bytes
1760 '
1770 DATA F3AF3200E02A03E0DB004FDB01E601C22AB9CB51CA3FB93A02E0FE64CA3FB93D,0FAE
1780 DATA 3202E01180FD19C33FB9CB51C23FB93A02E0FE7ACA3FB93C3202E011800219CB,0E69
1790 DATA 61C25AB9CB71CA6DB93A01E0FE64CA6DB93D3201E02B2BC36DB9CB71C26DB93A,10BC
1800 DATA 01E0FE8ACA6DB93C3201E02323E52A03E0D35E114F000608AF7723771910FAD3,0D35
1810 DATA 5FE12203E03E06D358D35EED73A0B93157BC3E08C171237019 3DC294B9D35F31,0EB5
1820 DATA 00003A05E0B7DB09CAB7B9E640CA81BAAF3205E0C381BAE640C281BA3E023205,0F7D
1830 DATA E0D3583AC1E6F620D34001080010FE0DC2CDB93AC1E6D340DD2100E13A0FE047,0FC4
1840 DATA DD7E00B7CA7BBADD7E10FE14DA7BBADD5620DD5E30FE28D210BA3A01E0BAC27B,112F
1850 DATA BA3A02E0BBC27BBACDE9BB3E05C35CBAFE3CD239BA3A01E03CBADA7BBAD603BA,11C7
1860 DATA D27BBA3A02E03CBBDA7BBAD603BBD27BBACDD3BB3E02C35CBA3A01E0C602BADA,11AF
1870 DATA 7BBAD605BAD27BBA3A02E0C602BBDA7BBAD605BBD27BBACDB4BB3E013200E0DD,1186
1880 DATA 3600003AC1E6F620D34001000C10FE0DC26DBA3AC1E6D340C381BADD2305C2E0,0EEA
1890 DATA B9CD07BCDD2100E13A0FE047C5DD7E00B7C2B6BA3A06E0B7CAABBBAF3206E0DD,114C
1900 DATA 360001DD3610003A07E0DD77203A08E0DD7730C32BBBDD7E103CFE50DAC8BA3E,0DCD
1910 DATA FF3200E0C1C3B2BBDD5620DD5E30DD77103DFE28D2DDBACDE9BBC3EBBAFE3CD2,13D5
1920 DATA E8BACDD3BBC3EBBACDB4BB3A09E01F3209E0DD7E20DA03BBFE66CA0BBBDD3520,1237
1930 DATA C30BBBFE88CA0BBBDD34203A0AE01F320AE0DD7E30DA23BBFE66CA2BBBDD3530,0FC8
1940 DATA C32BBBFE78CA2BBBDD3430DD7E10DD5620DD5E30FE14D241BBCDEFBB36A5C3AB,11D9
1950 DATA BBFE28D24EBBCDEFBB362AC3ABBBFE3CD27EBB151DCDEFBB11740036EF232336,10D0
1960 DATA 96232336EE19369523233 6EC23233695193 6EE23233696232336EFC3ABBB1515,0B6A
1970 DATA 1D1DCDEFBB1167BC0170003E05081A772323131A772323131A772323131A7723,0813
1980 DATA 23131A77091308 3DC28DBBC1DD2305C28CBAFBC915151D1DCDEFBB3E20117000,0C7E
1990 DATA 0605772323772323772323772323771910F0C9151DCDEFBB3E20117400060377,0964
2000 DATA 232377232377191 0F6CDEFBB3620C926006B292929444D292929 29ED420110C5,0A75
2010 DATA 0906004A0909C93A0FE03D4F41DD2100E1FD2101E1FD7E10DDBE10D24CBC67FD,0D7D
2020 DATA 6E00DD7E10DD7410FD7710DD7E00DD7500FD7700FD6620FD6E30DD7E20DD7420,0EE9
2030 DATA FD7720DD7E30DD7530FD7730DD23FD2310C30DC20CBCC9FC3FC3C3C3C33C3C3C,1093
2040 DATA 3CC3C3C3FC3FE4E587E4E5E6879687E78795879587E4879687E5E6E787E6E7,165A
2050 DATA 20436F7079726967687420284329202020202020313938372062792020202020,07C1
2060 DATA 59756B696B6FE954616E6979616D61200000000000000000000000000000000,06B9
2070 '
2080 END
```

★デパートで売っているオウムに，ライバルのデパートの名前をおぼえさせるとおもしろいと思う。(千葉県松戸市・嶋田浩史13才)……【編：キミは，店員のいる前で，名前をおぼえさせることに気がついていないようだね。】

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-BASIC V2モード)用

不思議(ふしぎ)の国(くに)のアリス



村上　義仁

ものがたり

「うさぎさん，どこ行っちゃったのかしら？」と，アリスがやってきたのはトランプの国。森の中を歩いていると，あちこちでトランプの兵隊さんの泣き声が聞こえてくるではありませんか。

「どうしたの？」とアリスがたずねると，

「え～ん。JOKERに顔を消されちゃったよ～」と，兵隊さんは泣きながら言いました。

かわいそうに思ったアリスは，兵隊さんの顔を元にもどしてあげることにしました。

あそびかた

アリスをテンキーの[2][4][6][8]で操作し，4スミにあるインクつぼを通ってインクを取り(服の色が変わります)，兵隊さんに触れてインクをつけてください。

森の中には，スペード（青）・ハート（赤）・ダイヤ（紫）・クラブ（緑）の4種類の兵隊さんがそれぞれ2人ずついて，元のマークと同じ色のインクをつけたときだけマークが浮かびあがります。こうして全部の兵隊さんの顔(マーク)を元にもどすと1面クリアです。

それから，アリスの邪魔をしようと，JOKERが木を通り抜けて追ってきます。JOKERはそれぞれちがう追いかけかたをするので，それを見きわめてうまく逃げてください。

スコアは，兵隊さんを助けると100点ですが，JOKERにつかまらずに助けると，200，300………と増えていきます。また，面クリアすると，残り時間が加算されます。

ぷれぜんと

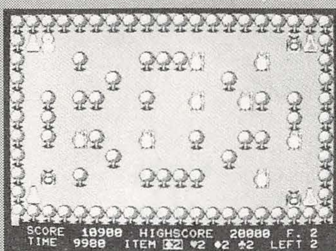
兵隊さんを助けると，お礼にアイテムをプレゼントしてくれます。アイテ

《第1表》変数表

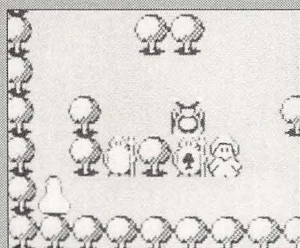
X, Y, X(n), Y(n)	自分の敵の座標
VX, VY	移動量
C(m, n)	キャラクター・データ
M(m, n)	画面データ
SC, HS	スコア・ハイスコア
FO	面数
LE	自分の残り数
T	残り時間
I(n)	アイテムの数
M$(n)	サウンド・データ



▲《写真1》タイトル画面。1番左のカワイイ女の子がアリスちゃんです!!



▲《写真2》ゲーム・スタート!!まず4スミのインクツボへ急げ!!



▲《写真3》こうやって，色を合わせると，マークがでてきて元にもどります



▲《写真4》アリスちゃんが3人やられるとゲーム・オーバーです

CHECKER FLAG

編：きれいな画面ですね。

Dr.D：それぞれのキャラクターが良く作られているからだろう。しかもカラフルなので，見ているだけでも楽しくなってしまうゾ。

編：ゲームの内容はどうですか？

Dr.D：追っかけのアクション・ゲームに，記憶力の要素を加えた新しいタイプのゲームだな。ゲーム・バランスは，なかなか良いゾ!!プログラムのほうも，サブ・ルーチンごとにわかりやすく，しかも短くまとめているので打ち込むのも楽だろう。

★山下先生の「私に解けないアドベンチャー・ゲームはない」に対抗して，「私に解けるパズルゲームはない!!」（山口県宇部市・夢狩人15才）……【編：影さんだってとけるものはないよ！影：あまい！私のアイスはとけるゾ!!】

ムは助けた兵隊さんのマークと同じでそれぞれ効力がちがいます。

♠スペード：JOKERの動きを止めることができます。

♥ハート　：触れるだけで兵隊さんを助けることができます。

◆ダイヤ　：8方向に動けるようになります。

♣クラブ　：木を通り抜けられるようになります。

アイテムはそれぞれ9個までストックでき，リターン・キーで選択，スペース・キーで使用できます。また，複数のアイテムを同時に使用することもできます。ただし，JOKERにつかまったり，他の兵隊さんを助けると効力がなくなってしまうので気をつけてください。

ぷろぐらむ

キャラクター・データを半分に圧縮しています。そのかわりドットの縦横比が同じですが，見た目は，ほとんど変わらないと思います。

おしまいに

おかげさまで某大学に合格できました!!これからどんどんプログラムを作っていこうと思いますのでヨロシク！

あっそうそう，書き忘れましたが，タイトル画面で，SHIFT＋Cすると，コンティニュー・プレイができます。

全30面，がんばってください。

SEE YOU AGAIN

NEXT GAME！

不思議の国のアリスのプログラム・リスト

```
100 REM  ▼▲▼▲▼▲▼   (C)JUSTY 1987   ▼▲▼▲▼▲▼
110 CLS 3:NEW CMD:CMD PAL:COLOR 7:GOTO 930
120 REM  ▼▲▼▲▼▲▼    A L I S S     ▼▲▼▲▼▲▼
130 CMD PLAY ,,M$(N):N=N+((N=15)*16)+1:VX=0:VY=0:T=T-1:GOSUB 410
140 IF INP(1)=127 THEN GOSUB 460 ELSE IF INP(9)=191 AND P(U)=0 THEN GOSUB 490
150 I0=INP(0):VX=(I0=239)-(I0=191)+(I0=235)-(I0=187)
160 IF VX=0 OR P(2)=1 THEN VY=(INP(1)=254)-(I0=251)-(I0=235)-(I0=187)
170 I=M(X+VX,Y+VY):IF I>5 OR I=1 AND P(3)=0 OR VX=0 AND VY=0 THEN 190
180 PUT@(X*32,Y*16),C(0,M(X,Y)+2),PSET:X=X+VX:Y=Y+VY
190 PUT@(X*32,Y*16),C(0,0),PSET:IF I>1 AND I<6 THEN 280 ELSE IF I=6 THEN 310
200 REM  ▼▲▼▲▼▲▼    J O K E R     ▼▲▼▲▼▲▼
210 C=C+(C=2)*3+1:VX=SGN(X-X(C)):VY=SGN(Y-Y(C)):IF C=0 AND VX<>0 THEN VY=0
220 IF C=1 AND VY<>0 THEN VX=0 ELSE IF C=2 THEN IF RND>.5 THEN VX=0 ELSE VY=0
230 IF P(0)=1 OR M(X(C)+VX,Y(C)+VY)>5 OR (VX=0 AND VY=0)  THEN 250
240 PUT@(X(C)*32,Y(C)*16),C(0,M(X(C),Y(C))+2),PSET:X(C)=X(C)+VX:Y(C)=Y(C)+VY
250 FOR I=0 TO 2:PUT@(X(I)*32,Y(I)*16),C(0,1),PSET
260 IF X=X(I) AND Y=Y(I) OR T=0 THEN 700 ELSE NEXT:GOTO 130
270 REM  ▼▲▼▲▼▲▼    INKBOTTLE     ▼▲▼▲▼▲▼
280 IF CO=M(X,Y)-1 THEN 210 ELSE CO=M(X,Y)-1
290 GOSUB 440:CMD PLAY M$(16):COLOR=(5,CO):GOTO 210
300 REM  ▼▲▼▲▼▲▼    SPRAY INK     ▼▲▼▲▼▲▼
310 V=X+VX:W=Y+VY:IF P(1)=0 AND CO=0 THEN 210 ELSE COLOR=(5,7)
320 FOR I=5 TO 13:LINE(V*32+6,W*16+I)-(V*32+23,W*16+I),CO:NEXT
330 FOR I=0 TO  7:IF CX(I)=V AND CY(I)=W THEN IF CO(I)=CO OR P(1)=1 THEN 350
340 NEXT:PUT@(V*32,W*16),C(0,8),PSET:CO=0:GOTO 210
350 PUT@(CX(I)*32,CY(I)*16),C(0,CO(I)+8),PSET:GOSUB 440:CMD PLAY M$(17),M$(18)
360 I(CO(I)-1)=I(CO(I)-1)-(I(CO(I)-1)<9):M(V,W)=CO(I)+6:PO=PO+1:TR=TR+1:CO=0
370 FOR I=0 TO 3:P(I)=0:NEXT:GOSUB 390:GOSUB 420:IF TR=8 THEN 520 ELSE 210
380 REM  ▼▲▼▲▼▲▼    SCORE etc     ▼▲▼▲▼▲▼
390 COLOR 7:SC=SC+PO:LOCATE 8,18:PRINT USING "####00";SC
400 IF SC=BO THEN GOSUB 440:CMD PLAY M$(19):LE=LE+1:BO=BO+500:GOSUB 430
410 LOCATE  7,19:PRINT USING "####0";T:RETURN
420 LOCATE 20,19:PRINT USING "#"+S$+"#"+S$+"#"+S$+"#";I(0);I(1);I(2);I(3)
430 LOCATE 36,18:PRINT USING "##";FO:LOCATE 37,19:PRINT USING "#";LE:RETURN
440 CMD STOPM:CMD PLAY "@0t180v15q7","@0t180v14q7","@0t180v12q7o518":RETURN
450 REM  ▼▲▼▲▼▲▼   SELECT ITEM    ▼▲▼▲▼▲▼
460 BEEP 1:LINE(302,189)-(482,197),0,BF:BEEP 0:U=U+(U=3)*4+1
470 LINE((U*3+19)*16-2,189)-((U*3+21)*16+2,197),6,B:RETURN
480 REM  ▼▲▼▲▼▲▼    USE  ITEM     ▼▲▼▲▼▲▼
490 IF I(U)>0 THEN P(U)=1:GOSUB 440:CMD PLAY M$(20),M$(21):I(U)=I(U)-1
500 GOSUB 420:RETURN
510 REM  ▼▲▼▲▼▲▼    C L E A R     ▼▲▼▲▼▲▼
520 CMD BGM 0:CMD PLAY M$(22),M$(23):PO=1:FO=FO+1:J=T¥10:FOR I=1 TO J
530 T=(J-I)*10:GOSUB 390:BEEP 1:GOSUB 400:BEEP 0:NEXT:IF FO=31 THEN 880
540 REM  ▼▲▼▲▼▲▼   WRITE STAGE    ▼▲▼▲▼▲▼
550 LINE(31,16)-(607,159),4,BF:FOR J=1 TO 9:FOR I=1 TO 18:M(I,J)=0:NEXT I,J
560 GOSUB 430:COLOR 1:LOCATE 15,9:PRINT USING "FOREST  ##";FO:COLOR 7
570 TR=0:PO=0:RESTORE 1520:FOR J=2 TO FO:FOR I=0 TO 6:READ A$:NEXT I,J
580 FOR K=2 TO 8:READ A$:FOR J=0 TO 3:A=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1)):Z=8
590 FOR I=2 TO 5:IF SGN(Z AND A)=1 THEN PUT@((J*4+I)*32,K*16),C(0,3),PSET
600 M(J*4+I,K)=SGN(Z AND A):Z=Z/2:NEXT I,J,K:FOR I=0 TO 7:CO(I)=I MOD 4+1
610 CX(I)=RND*15+2:CY(I)=RND*6+2:IF M(CX(I),CY(I))<>1 THEN 610
620 M(CX(I),CY(I))=6:PUT@(CX(I)*32,CY(I)*16),C(0,8),PSET:NEXT
630 FOR I=0 TO 3:X=1-(I MOD 2=1)*17:Y=1-(I¥2=1)*8
640 M(X,Y)=I+2:PUT@(X*32,Y*16),C(0,I+4),PSET:NEXT
650 CLS:FOR I=0 TO 2:SX(I)=2-((I+1) MOD 2=1)*15:SY(I)=1-((I+1)¥2=1)*8
660 X(I)=SX(I):Y(I)=SY(I):PUT@(X(I)*32,Y(I)*16),C(0,1),PSET:NEXT:GOSUB 440
670 X=2:Y=1:PUT@(X*32,Y*16),C(0,0),PSET:FOR I=0 TO 3:P(I)=0:NEXT:COLOR=(5,7)
680 C=0:N=0:CO=0:T=1000:GOSUB 410:CMD PLAY M$(24),M$(25):CMD BGM 1:GOTO 130
690 REM  ▼▲▼▲▼▲▼     M I S S      ▼▲▼▲▼▲▼
700 GOSUB 440:FOR I=1 TO 52:CMD PLAY M$(26):COLOR=(4,(I MOD 7)+1):NEXT
710 FOR I=0 TO 2:PUT@(X(I)*32,Y(I)*16),C(0,M(X(I),Y(I))+2),PSET
720 X(I)=SX(I):Y(I)=SY(I):NEXT:PUT@(X*32,Y*16),C(0,M(X,Y)+2),PSET
730 CMD BGM 0:PO=0:LE=LE-1:IF LE>=0 THEN GOSUB 430:GOTO 650
740 REM  ▼▲▼▲▼▲▼    GAME OVER     ▼▲▼▲▼▲▼
750 RESTORE 1670:FOR I=0 TO 11:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
760 PUT@((14+I)*16,80),KANJI(A),PSET,7,0:NEXT:CMD PLAY M$(27),M$(28)
770 REM  ▼▲▼▲▼▲▼    T I T L E     ▼▲▼▲▼▲▼
780 RESTORE 1500:LINE(32,16)-(607,159),4,BF:FOR I=0 TO 8:READ A$
```

★わが母校，KM中学では，朝と帰りにドラゴンクエスト組曲，そうじの時間にアウトランの「マジカルサウンドシャワー」が流れる。（北海道恵庭市・**まっぴー15才**）……**【影：アウトランを聞きながらそうじしてるの？】**

```
790 A=VAL("&H"+A$):PUT@(I*32+184,32),KANJI(A),PSET,0,4:NEXT
800 FOR I=0 TO 5:PUT@(I*64+144,80),C(0,I-(I>1)*7),PSET:NEXT
810 COLOR 0:FOR I=0 TO 1:READ A$:LOCATE 7-I*4,13+I:PRINT A$:NEXT:GOSUB 440
820 IF INP(2)=247 AND INP(8)=191 THEN 840
830 IF INP(9)=191 THEN FO=1:FOR I=0 TO 3:I(I)=0:NEXT ELSE 820
840 CMD BGM 0:CMD PLAY M$(29),M$(30):CLS:LE=2:U=0:BO=200:IF HS<SC THEN HS=SC
850 SC=0:GOSUB 390:GOSUB 420:LOCATE 26,18:PRINT USING "####00";HS
860 LINE(302,189)-(482,197),0,BF:LINE(302,189)-(338,197),6,B:GOTO 550
870 REM  ▼▲▼▲▼▲▼  ALL ROUND CLEAR  ▼▲▼▲▼▲▼
880 FO=30:RESTORE 1680:LINE(32,16)-(607,159),4,BF:FOR J=1 TO 8:READ A$
890 FOR I=0 TO 15:A=ASC(MID$(A$,I+1,1)):IF A<192 THEN C=8416 ELSE C=8832
900 PUT@((I+12)*16,J*16+8),KANJI(A+C),PSET,0,4:NEXT I,J:CMD BGM 1:GOSUB 440
910 CMD PLAY "o6"+M$(31),M$(32),M$(31):IF INP(9)=191 THEN 780 ELSE 910
920 REM  ▼▲▼▲▼▲▼     INITIALIZE     ▼▲▼▲▼▲▼
930 SCREEN 0,3:WIDTH 40,20:CONSOLE 0,18,0,1:DEFINT A-Y:HS=200:FO=1
940 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):LOCATE 11,9:PRINT "Wait for a minute!"
950 DIM C(97,12),D(22),M(19,10),H$(15),M$(32):S$=STRING$(2,28):GOSUB 1020
960 FOR J=0 TO 10:FOR I=0 TO 19:C=ABS(J MOD 10=0 OR I MOD 19=0)+2
970 M(I,J)=7:PUT@(I*32,J*16),C(0,C),PSET:NEXT I,J:CLS:SCREEN ,0:COLOR 6
980 LOCATE 2,18:PRINT "SCORE           HIGHSCORE          F.  "
990 LOCATE 2,19:PRINT "TIME          ITEM ♠  ♥  ♦  ♣   LEFT  "
1000 FOR I=0 TO 3:COLOR@(19+I*3,19)-(19+I*3,19),I+1:NEXT:GOTO 780
1010 REM  ▼▲▼▲▼▲▼     D E F I N T     ▼▲▼▲▼▲▼
1020 RESTORE 1120:FOR I=0 TO 10:C(0,I)=32:C(1,I)=16:NEXT:D(0)=16:D(1)=7
1030 FOR I=0 TO 15:READ H$(I):NEXT:FOR L=0 TO 4:FOR K=0 TO 47:READ A$
1040 FOR J=0 TO 1:B$="":FOR I=0 TO 1:B$=B$+H$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+I+1,1)))
1050 NEXT I:C(K*2+J+2,L-(L=4)*3-(L>1))=VAL("&H"+B$):NEXT J,K,L:PUT@(0,0),C(0,4)
1060 FOR I=0 TO 3:PAINT(12,5),I+1,7:GET@(0,0)-(31,15),C(0,I+4):NEXT
1070 LINE(0,0)-(31,15),4,BF:GET@(0,0)-(31,15),C(0,2)
1080 PUT@(0,0),C(0,8),PSET:FOR J=0 TO 3:FOR I=0 TO 20:READ A$
1090 D(I+2)=VAL("&H"+A$):NEXT I:PUT@(8,6),D(0),PSET
1100 GET@(0,0)-(31,15),C(0,J+9):NEXT J:FOR I=0 TO 32:READ M$(I):NEXT:RETURN
1110 REM ▼▲▼▲▼▲▼          DATAS          ▼▲▼▲▼▲▼
1120 DATA 00,03,0C,0F,30,33,3C,3F,C0,C3,CC,CF,F0,F3,FC,FF
1130 DATA 700C,0000,0FF1,F00E,700C,7EFC,F10F,0000,0C70,A38B,700C,783C
1140 DATA 5385,D006,D836,8383,D006,D836,5385,F00E,F83E,A10B,700C,7C7C
1150 DATA 9002,600C,1EF0,C107,3008,CD77,F38F,0000,FBBF,754D,06C0,77DD
1160 DATA F28E,06C0,F6DE,F10F,0000,FD7F,F38F,0000,FBBF,E10F,E10F,0C70
1170 DATA 0000,0000,FFFF,06C0,06C0,FFFF,0000,0000,FC7E,0000,0000,3EF8
1180 DATA 0000,0000,0FF1,0000,700C,5BB5,0440,700C,5115,8442,3008,3018
1190 DATA 0541,0000,0010,728C,300C,301C,F00E,0008,0298,F00E,4008,4298
1200 DATA 700C,3000,36D0,0000,0000,07D1,0201,0201,97B3,E10E,E10E,FFFF
1210 DATA 0000,0000,8FF1,6000,6008,7E7C,D100,D104,FDBE,A300,A30A,FB5F
1220 DATA 5300,5304,FB9E,A200,A20A,F74F,0000,5504,F7AE,0000,A208,FB5D
1230 DATA 0000,4100,EB9A,0000,0000,5D35,0000,0000,2E78,0000,1008,DFF3
1240 DATA 0000,1008,DFF3,0000,1002,1FF0,0000,1008,1C30,0000,0000,0FF0
1250 DATA 0000,0000,CFF3,0000,300C,BFFD,0000,700E,7FFE,0000,300C,BFFD
1260 DATA 700E,700E,7FFE,4002,4002,4FF2,4002,4002,4FF2,4002,4002,4FF2
1270 DATA C003,C003,CE73,B181,B181,BDB1,63C0,63C0,6BD0,C660,C660,C660
1280 DATA 8420,8420,8420,0660,0660,0660,F3CF,F3CF,FBDF,0000,0000,0C30
1290 DATA 3048,0040,8F53,704C,0040,0F51,80E2,50E4,5EE4,8002,5044,5E54
1300 DATA 700C,0040,0F51,F00E,F04E,FC5E,F38F,F14F,F95F,F50F,F14F,F15F
1310 DATA F52F,F14F,F14F,F52F,F14F,F14F;F54F,F10F,F11F,F30F,F14F,F95F
1320 DATA F10F,F14F,FD5F,F00E,F04E,FE5E,600C,0040,0E50,0000,E14F,0C50
1330 DATA FFFF,FFFC,FFFC,FFFF,3FF0,3FF0,FFFF,0FC0,0FC0,FFFF,0300,0300
1340 DATA FFFF,0300,0300,FFFF,3FF0,3FF0,FFFF,0FC0,0FC0,0FC3,FFFF,0FC3
1350 DATA 0300,FFFF,0300,0300,FFFF,0300,0300,FFFF,0300,0FC0,FFFF,0FC0
1360 DATA 3FF0,FFFF,3FF0,FFFC,FFFF,FFFC,FFFF,FFFF,FFFC,FFFF,FFFF,3FF0
1370 DATA FFFF,FFFF,0FC0,FFFF,FFFF,0300,FFFF,FFFF,0FC0,FFFF,FFFF,3FF0
1380 DATA FFFF,FFFF,FFFC,3FF0,3FF0,FFFF,3FF0,3FF0,FFFF,0300,0300,FFFF
1390 DATA 0300,0300,FFFF,C30C,C30C,FFFF,FFFC,FFFC,FFFF,3FF0,3FF0,FFFF
1400 DATA af+da,gec+g,f+d<b>f+,ec+<a>e,af+da,gbag,f+agf+,ec+<a>e
1410 DATA df+ed,egf+e,f+agf+,gbag,a>dc+e<,>d<af+a,gbag,f+dec+
1420 DATA o5l24ceg>ce,@21o5l12f8fg(fdf)4a2@0,@21o5l12d8de-(d<b-a>)4f+2@0
1430 DATA o4l24gab>degab>degab>deg,o5l16ga>cdergr>c2,o5l16cdefgr>cre2
1440 DATA @35o5l8af+dagec+gf+dec+df+d2,@35o5l8af+dabgeb>c+<ab>c+d<a>d2
1450 DATA o5l8af+dabgebaf+af+gf+ec+,o5l8f+d<b>f+gec+gf+df+dedc+<a
1460 DATA @5o5l24e->e-<,o5l6ddef+af+dgf+dec+ddd1
1470 DATA o5l6ddc+<baf+d<ab>dc+ed<ad1r1r1,o5l12c+df+a>d2,o6l12dc+<af+d2
1480 DATA l8geccegfd<bb>dfec<aa>cedec<g>gfgeccegaf+ddf+abgb>dc<b>c<gecgf
1490 DATA o6l8ec<aa>ced<bggb>dc<affa>c<b>c<ae>edec<aa>cefd<bb>dfgegbagaec<a>ed
1500 DATA 4954,3B57,3544,244E,3971,244E,2522,256A,2539
1510 DATA PUSH [SPACE] KEY TO START!,1987 (C)JUSTY  ALL RIGHTS RESERVED
1520 DATA F00F,83C1,0000,300C,0000,83C1,F00F,23C4,0810,B24D,8001,B24D,0810,23C4
1530 DATA 27E4,4812,9249,0660,9249,4812,27E4,0180,3E7C,1428,4812,1428,3E7C,0180
1540 DATA 0810,2424,9249,4992,9249,2424,0810,4AAA,0800,4BF2,0810,4FD2,0010,5552
1550 DATA 55AA,0000,55AA,0000,55AA,0000,55AA,9249,2492,4924,9249,2492,4924,9249
1560 DATA 6C08,9214,8222,8241,4477,2808,101C,0260,0250,0648,0A50,1260,0A40,0640
1570 DATA 2000,5020,8820,0440,0250,00AA,00C4,1400,1296,F8B8,2890,4890,4890,9890
1580 DATA 700E,4809,4A09,4B89,4A49,4A09,722E,0080,0160,F218,0C0A,0A3F,312A,0092
1590 DATA 5247,5544,5544,7747,5544,5544,5574,15A8,8A51,A005,F5AF,A005,8A51,15A8
1600 DATA 93C9,2424,4992,9249,4992,2424,93C9,E3C7,4182,1428,2A54,1428,4182,E3C7
1610 DATA 4182,2244,1428,F81F,1428,2244,4182,BE7D,A005,ABD5,AA55,A815,AFF5,A005
1620 DATA 93C9,1008,2994,8181,8A51,542A,2184,FFFF,2000,2F77,2944,2F66,2A44,2977
1630 DATA 9249,45A2,2814,9009,2814,45A2,9249,DFFB,8991,A3C5,A815,ABD5,A005,BE7D
1640 DATA BFFD,8421,F66F,0000,F66F,8421,BFFD,AA55,542A,AA55,542A,AA55,542A,AA55
1650 DATA FE7F,4002,DE7B,1008,DE7B,4002,FE7F,BFFF,8821,EBAD,A229,BEEB,8008,FFFF
1660 DATA 9A59,D7EB,8241,381C,8241,D7EB,B24D,7C00,4100,4050,7968,4148,4148,414A
1670 DATA 2121,2347,2341,234D,2345,2121,2121,234F,2356,2345,2352,2121
1680 DATA ﾃﾏﾎﾇﾒﾁﾔﾕﾌﾁﾔﾉﾏﾎﾓJ,ﾎﾏﾗﾀﾙﾏﾕﾀﾃﾌﾅﾁﾒﾅﾄﾀ,ﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾁﾌﾌﾀﾆﾏﾒﾅﾓﾔ,ﾁﾎﾄﾀﾓﾁﾖﾅﾄﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀ
1690 DATA ﾀﾀﾁﾌﾌﾀﾔﾒﾕﾍﾐｺﾍﾁﾎE,ﾔﾈﾁﾎﾋﾀﾙﾏﾕﾀﾁﾎﾄﾀﾀﾀ,ﾀﾀﾓﾅﾅﾀﾙﾏﾕﾀﾁﾇﾁﾉﾎJ,ﾀﾆﾒﾏﾍﾀﾀiﾃKﾊﾕﾓﾔﾙﾀ
```

★みんなは，どうして影さんを影先生と呼ばないの？ね一影先生。（山形県飽海郡・エルピープルツー13才）……
【影：いいことを言ってくれるなー！私は先生と呼ばれるべきだ!!編：それでは，せんせい!!われわれ選手一同…。】

PC-9801シリーズ(N88(86)BASIC)用
(※アナログRGB専用)

南野陽子を捜せ!

金本　竜基



ストーリー

南野陽子ちゃんとデートをしているとギルド星の親分が来て陽子をさらっていってしまった。

キミは，助けようとして戦ったが，あっさりギルド星人にやられ気を失ってしまった。

気がついたキミは，陽子ちゃんを助けるべく，ギルド星人のもとへと急ぐのであった。

内　容

ただのアドベンチャー・ゲームです。右上にあるコマンドに合わせて入力していってください。あとは，コンピュータが指示してくれます。最後の敵がでて，陽子ちゃんを助けだせばハッピー・エンドです。

改　造

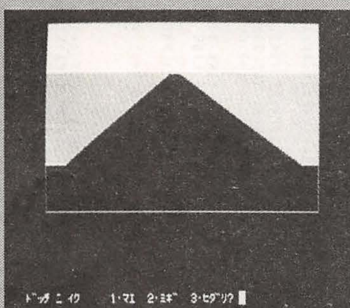
このプログラムはアナログRGB専用です。デジタルでやりたいときは，10行の，

，，，，2からCOLOR=(4，&H732)までを取ってください。

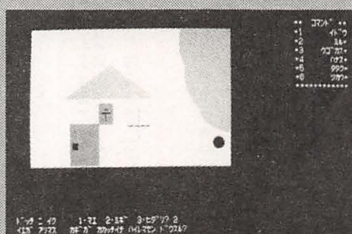
CHECKER FLAG

編：アドベンチャー・ゲームですよ。

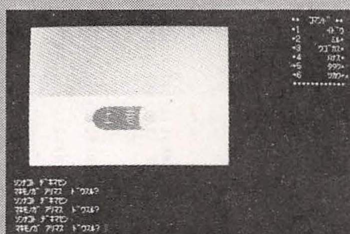
Dr.D：画面数の割には，リストは長めだな。16ビットなので，かろうじて，今の描画速度をたもっているという感じだな。各面に対応する答えのほうは，後ろに，順番を変えて，並べておいてすぐには，わからないようにしているが，文章の内容は，わかってしまうので，AVGでは必ず暗号化するように心がけてほしい！



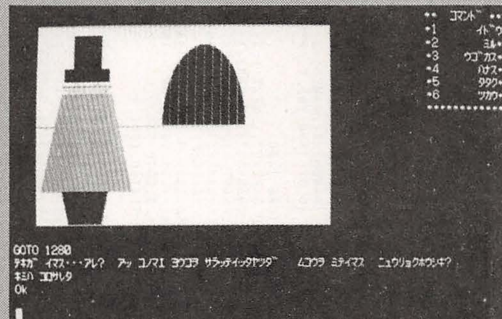
▲《写真1》スタート画面どちらへ行く？



▲《写真2》家があるゾ!!でもカギがかかっている



▲《写真3》あっ！巻きものだ!!どうしよう？



▲《写真5》しまった，殺されてしまいました



◀《写真4》ギルド星についたゾ!!こいつはなんだ！

★この前，マクドナルドでコーヒーが50円だったので，「うおー安い！」などと言って10ぱいも飲んでしまい，つぎの日トイレとお友達になってしまった。(和歌山市・ＡＸＩＡⅡ15才)……【影：20ぱい飲んだら弟子にしよう。】

南野陽子を捜せのプログラム・リスト

```
10 CLS 2:WIDTH 80:CONSOLE 19,25,0,1:SCREEN 0,0:COLOR .... 2:COLOR=(3,&H151):COLOR=(4,&H732):COLOR 5
20 VIEW (30,20)-(380,140),0,4
30 KY=0:SD=0:LP=0:KL=0
40 DIM GAMEN1(50),GAMEN2(58),GAMEN3(79),GAMEN4(40),GA5(35),GAMEN6(99),K$(35),SIRO(50),TAKI(130),OY(110)
50 RESTORE 1530:FOR I=1 TO 35:READ K$(I):NEXT I
60 REM [redacted] ｶﾞﾒﾝ ﾉ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ [redacted]
70 RESTORE 1390:CLS 2:DH=1
80 FOR I=1 TO 50:READ GAMEN1(I):NEXT I:Z=1
90 FOR A=1 TO 10:LINE (GAMEN1(Z),GAMEN1(Z+1))-(GAMEN1(Z+2),GAMEN1(Z+3)),GAMEN1(Z+4):Z=Z+5:NEXT A:LINE (0,0)-(350,30),5,BF:PAINT (0,80),4:PAINT (340,80),4:GOTO 440
100 *GAMEN2:CLS 2:RESTORE 1400
110 FOR I=1 TO 58:READ GAMEN2(I):NEXT I:X=1
120 FOR J=1 TO 6:LINE (GAMEN2(X),GAMEN2(X+1))-(GAMEN2(X+2),GAMEN2(X+3)),GAMEN2(X+4):X=X+5:NEXT J:C=31:PAINT (320,10),4:PAINT (0,10),4
130 FOR I=1 TO 4:CIRCLE(GAMEN2(C),GAMEN2(C+1)),GAMEN2(C+2),GAMEN2(C+3),GAMEN2(C+4),GAMEN2(C+5),GAMEN2(C+6):C=C+7:NEXT I
140 LINE (144,104)-(156,111),3,BF:LINE (167,37)-(172,41),3,BF:LINE (186,68)-(194,73),3,BF:LINE (174,10)-(177,12),3,BF:PAINT (150,95),3:PAINT (170,30),3:PAINT (190,60),3:PAINT (175,7),3:GOTO 580
150 *SCREEN3:CLS 2:PAINT(100,100),5
160 RESTORE 1420
170 FOR I=1 TO 79:READ GAMEN3(I):NEXT I:D=1
180 LINE (60,61)-(220,120),6,BF:LINE (120,65)-(145,83),2,BF:LINE (170,70)-(210,100),5,BF:LINE (70,83)-(120,145),2,BF:FOR I=1 TO 11:LINE (GAMEN3(D),GAMEN3(D+1))-(GAMEN3(D+2),GAMEN3(D+3)),GAMEN3(D+4):D=D+5:NEXT I:Q=56
190 FOR I=1 TO 4:CIRCLE(GAMEN3(Q),GAMEN3(Q+1)),GAMEN3(Q+2),GAMEN3(Q+3),GAMEN3(Q+4),GAMEN3(Q+5):Q=Q+6:NEXT I:PAINT (313,40),4:PAINT (300,50),4:PAINT (287,60),4:PAINT (350,10),4:PAINT (290,5),4:PAINT (350,85),4:PAINT (340,99),3:CIRCLE (330,100),10,0,0,6,28
200 PAINT (330,100),0:PAINT (140,40),1:LINE (75,100)-(83,105),0,BF:GOTO 640
210 RESTORE 1450:CLS 2
220 PAINT (0,0),5:LINE (0,60)-(350,60),7:PAINT (0,70),7
230 FOR I=1 TO 35:READ GA5(I):NEXT I:Z=1
240 FOR I=1 TO 5
250 CIRCLE (GA5(Z),GA5(Z+1)),GA5(Z+2),GA5(Z+3),GA5(Z+4),GA5(Z+5),GA5(Z+6):Z=Z+7:NEXT I
260 LINE (130,90)-(200,90),2:LINE (130,70)-(200,70),2:LINE (110,77)-(101,83),3,BF:PAINT (100,79),3:PAINT (150,80),2:LINE (200,77)-(228,77),3:LINE (200,83)-(228,83),3:PAINT (210,80),3:RETURN
270 *GAMEN6:CLS 2:RESTORE 1460:PAINT (0,0),1
280 FOR I=1 TO 84:READ GAMEN6(I):NEXT I:N=1
290 FOR I=1 TO 12:CIRCLE (GAMEN6(N+U),GAMEN6(N+1)),GAMEN6(N+2),GAMEN6(N+3),GAMEN6(N+4),GAMEN6(N+5),GAMEN6(N+6):N=N+7:NEXT I
300 PAINT (50,120),4:PAINT (80,120),4:PAINT (120,120),4:PAINT (320,120),4:PAINT (285,120),4:PAINT (255,120),4:LINE (170,20)-(190,100),6,BF:LINE (150,40)-(210,50),6,BF:LINE (150,100)-(210,140),7,BF:GOTO 1000
310 CLS 2:RESTORE 1480:FOR I=1 TO 130:READ TAKI(I):NEXT I:A=1
320 FOR I=1 TO 26:LINE (TAKI(A),TAKI(A+1))-(TAKI(A+2),TAKI(A+3)),TAKI(A+4):A=A+5:NEXT I
330 LINE (130,70)-(70,100),4,B:CIRCLE (250,120),70,4,6,28,3,14,1:PAINT (140,95),7,4:PAINT (100,120),7,4:PAINT (90,120),2,4:PAINT (115,120),2,4:PAINT (69,73),2,4:PAINT (131,73),2,4:PSET (95,48),7:PSET (105,48),7:PAINT (100,80),2,4:T=0:GOTO 1080
340 CLS 2:NA=0:LINE (160,60)-(179,70),5,BF:LINE (40,66)-(140,95),3,B:LINE (200,66)-(300,95),3,B:LINE (140,45)-(200,95),3,B:LINE (148,80)-(166,95),2,BF:LINE (171,80)-(190,95),2,BF
350 RESTORE 1500:FOR I=1 TO 50:READ SIRO(I):NEXT I:B=1:PAINT (90,70),7,3:PAINT(230,70),7,3
360 FOR Q=1 TO 10:LINE (SIRO(B),SIRO(B+1))-(SIRO(B+2),SIRO(B+3)),SIRO(B+4):B=B+5:NEXT Q:GOTO 1150
370 RESTORE 1510:PAINT (0,0),7
380 FOR I=1 TO 110
390 READ OY(I):NEXT I:A=1:FOR Y=1 TO 22:LINE (OY(A),OY(A+1))-(OY(A+2),OY(A+3)),OY(A+4):A=A+5:NEXT Y:PAINT (10,95),1:PAINT (30,50),1:PAINT (51,110),0,1:PAINT (65,110),0,1:LINE (33,25)-(87,32),0,BF:LINE (44,25)-(77,5),0,BF:PAINT (35,36),3,1
400 CIRCLE (200,60),50,1,6,28,3,14,1:FOR P=1 TO 100 STEP 5:PAINT (P+150,50),0,1:NEXT P:GOTO 1300
410 CLS 2:FOR I=1 TO 40:READ GAMEN4(I):NEXT I:Z=1
420 LINE (0,0)-(350,150),7,BF:LINE (90,35)-(260,85),0,B
430 FOR I=1 TO 4:LINE (GAMEN4(Z),GAMEN4(Z+1))-(GAMEN4(Z+2),GAMEN4(Z+3)),GAMEN4(Z+4):Z=Z+5:NEXT I:GOTO 790
440 LOCATE 0,24:PRINT MID$(K$(19),1,4)+" ﾆ "+MID$(K$(2),1,2);:INPUT"      1･ﾏｴ  2･ﾐｷﾞ  3･ﾋﾀﾞﾘ":S1$
450 IF LP=1 AND KN=1 AND LS=1 AND SD=1 AND KY=1 THEN FOR I=1 TO 5000:NEXT I:BEEP:BEEP:PRINT MID$(K$(7),1,2)+" "+MID$(K$(22),1,1)+MID$(K$(7),3,7)+MID$(K$(25),1,1)+" "+MID$(K$(15),1,6):GOTO 310
460 LOCATE 62,1:PRINT "**  ｺﾏﾝﾄﾞ  **"
470 LOCATE 62,2:PRINT "*1        ｲﾄﾞｳ"
480 LOCATE 62,3:PRINT "*2         ﾐﾙ*"
490 LOCATE 62,4:PRINT "*3      ｳｺﾞｶｽ*"
500 LOCATE 62,5:PRINT "*4        ﾊﾅｽ*"
510 LOCATE 62,6:PRINT "*5        ﾀﾀｸ*"
520 LOCATE 62,7:PRINT "*6        ﾂｶｳ*"
530 LOCATE 62,8:PRINT "*************"
540 IF S1$="1" THEN *GAMEN2
550 IF S1$="2" THEN *SCREEN3
560 IF S1$="3" THEN *GAMEN6 ELSE 440
570 REM [redacted] ｱｼｱﾄ ﾉ ﾒﾝ [redacted]
580 LOCATE 0,24:PRINT "ｲｷﾄﾞﾏﾘﾃﾞｽ  ｺﾉｻｷ ﾊ ｶﾞｹﾃﾞ ｲｹﾅｲ  ｼｶｼ ｱｼｱﾄｶﾞ ｷｴﾃｲﾙ?"
590 LOCATE 0,24:INPUT "ﾆｭｳﾘｮｸﾎｳｼｷ  ﾄﾞｳｽﾙ";A$:IF A$=MID$(K$(14),1,2)+" "+MID$(K$(19),10,3) THEN 910 ELSE IF A$=MID$(K$(6),1,3)+" "+MID$(K$(28),4,2) THEN PRINT MID$(K$(1),7,2)+" ﾊ "MID$(1),29,32)+MID$(K$(12),1,5)+MID$(K$(11),19,14):END
600 IF A$=MID$(K$(2),35,4) THEN 70 ELSE PRINT "ｿﾝﾅｺﾄ ﾃﾞｷﾏｾﾝ":GOTO 580
610 GOTO 580
620 REM [redacted] ｲｴ ﾉ ﾒﾝ [redacted]
630 GOSUB 150
640 LOCATE 0,24:INPUT "ｲｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ  ｶｷﾞｶﾞ ｶｶｯﾃｲﾃ ﾊｲﾚﾏｾﾝ ﾄﾞｳｽﾙ";T$
650 IF T$="1" THEN 670 ELSE IF T$="2" THEN 700 ELSE GOTO 660
660 PRINT "ｿﾝﾅｺﾄ ﾃﾞｷﾏｾﾝ":GOTO 640
670 INPUT "ﾄﾞｯﾁ 1･ｲｴ  2･ｳｼﾛ";W$
680 IF W$="1" AND KY=1 THEN 780 ELSE IF W$="1" AND KY=0 THEN PRINT MID$(K$(6),47,3)+" ｦ "+MID$(K$(31),1,9)+"  "+MID$(K$(6),58,3)+" ﾉ "+"ｳﾂﾂｷﾔﾛｰｰｰ"+"  "+"ｱｯ ﾏﾁｶﾞｴﾀ"
690 IF W$="2" THEN 70 ELSE GOTO 640
700 INPUT "ﾅﾆｵ?        ";F$
710 IF F$=MID$(K$(7),1,1) THEN PRINT MID$(K$(1),7,2)+" ｶﾞ "+MID$(K$(1),24,2):GOTO 640
720 IF F$=MID$(K$(2),7,2) THEN PRINT MID$(K$(6),47,3)+" ｶﾞ "+MID$(K$(6),4,5)+"ﾙ":GOTO 640
730 IF F$=MID$(K$(1),7,2) AND KY=0 THEN PRINT MID$(K$(6),47,5)+" "+MID$(K$(1),26,3);:INPUT "   ﾄﾙ?  (1･･･YES  OR  2･･･NO)";A$
740 IF A$="1" THEN PRINT MID$(K$(1),9,3)+" ﾊ "+MID$(K$(6),47,3)+" ｦ "+MID$(K$(19),15,3):KY=1:GOTO 640 ELSE IF A$="2" THEN PRINT "ﾎﾞｸ ｼﾗﾅｰｰｰｲ":GOTO 640
750 IF F$=MID$(K$(32),5,7) THEN PRINT MID$(K$(19),18,6)+" "+MID$(K$(19),10,3)+"ﾄ "+MID$(K$(14),1,6):GOTO 640
760 IF A$="2" THEN 640
770 PRINT "ｿﾝﾅｺﾄ ﾃﾞｷﾏｾﾝ":GOTO 640
780 GOTO 410
790 IF DH=1 THEN LINE (140,90)-(170,120),3,BF ELSE LINE (140,90)-(170,120),0,BF
800 INPUT "ﾆｭｳﾘｮｸﾎｳｼｷ ﾄﾞｳｽﾙ";A$
810 IF A$=MID$(K$(32),1,2)+" "+MID$(K$(28),4,2) AND SD=0 THEN PRINT MID$(K$(2),39,6)+" ｶﾞ "+MID$(K$(8),1,9):GOTO 800 ELSE IF A$=MID$(K$(32),1,2)+" "+MID$(K$(28),4,2) AND SD=1 THEN PRINT "ｱ ﾍﾝﾅ ﾌﾞｯﾀｲｶﾞ ｱﾙｿﾞ"+MID$(K$(35),29,9):GOTO 800
820 IF A$=MID$(K$(32),1,2)+" "+MID$(K$(15),20,3) AND SD=0 THEN 840
830 IF A$=MID$(K$(2),35,4) THEN *SCREEN3 ELSE PRINT "ｿﾝﾅｺﾄ ﾃﾞｷﾏｾﾝ":GOTO 800
840 PRINT MID$(K$(26),1,9)+" "+MID$(K$(6),10,12)+MID$(K$(19),24,20)+" "+MID$(K$(9),1,10):LINE (140,90)-(170,120),0,BF:Z=21:LINE (145,110)-(165,112),4,BF
850 FOR I=1 TO 4:LINE (GAMEN4(Z),GAMEN4(Z+1))-(GAMEN4(Z+2),GAMEN4(Z+3)),GAMEN4(Z+4):Z=Z+5:NEXT I:PAINT (156,119),4:PAINT (156,95),4
860 PRINT MID$(K$(9),1,2)+" ｦ "+MID$(K$(19),13,2);:INPUT "    1･･･YES  2･･･NO";A
870 IF A=1 THEN 890
880 IF A=2 THEN 800
890 LINE (140,90)-(170,120),0,BF:SD=1:DH=0:GOTO 800
900 REM [redacted] ? ﾉ ﾒﾝ [redacted]
910 GOSUB 210
920 PUT (130,70),KANJI(&H3E65):PUT(170,70),KANJI(&H342C)
930 PRINT MID$(K$(27),3,4)+"ｶﾞ "+MID$(K$(1),20,4);:INPUT "  ﾄﾞｳｽﾙ";AB$
940 IF AB$="2" THEN INPUT "  ﾅﾆｦ ﾐﾙﾉ";AC$ ELSE IF AB$="1" THEN 100
950 IF AB$="3" THEN INPUT "  ﾅﾆｦ ";NB$:IF NB$=MID$(K$(27),3,4) AND KN=0 THEN PRINT MID$(K$(6),22,2)+"ｶﾞ "+MID$(K$(1),26,3):INPUT "ﾄﾙ  Y･･･1  N･･･2";T$:IF T$="1
```


★OFを読めば読むほど影さんの性格ってわからなくなってきます。あ一頭がいたい!(高知県安芸郡・東楠睦15才)……

【影：私の性格は，それほど奥深く，複雑だと言うことだ!!つぐ美：あまりにも単純だからわからないってことも…。】

```
"THEN PRINT "アナタハ "+MID$(K$(6),22,2)+"ヲ "+"トッタ":KN=1:GOTO 930 ELSE GOTO 930
960 IF AC$=MID$(K$(27),3,4) THEN PRINT MID$(K$(31),10,5)+" ハ "+MID$(K$(10),5,2):
GOTO 930
970 PRINT "ソンナコト デキマセン":GOTO 930
980 REM ████████████ ジュウジカ ノ メン ████████████
990 GOSUB 270
1000 LOCATE 0,24:INPUT "ジュウジカ ガ アリマス ニュウリョクホウシキ";C$
1010 IF C$=MID$(K$(2),35,4) THEN 70
1020 IF C$=MID$(K$(33),5,2)+"  +MID$(K$(28),4,2) THEN PRINT MID$(K$(33),5,2)+" カ
" ("+MID$(K$(33),5,2)+")ッテル":GOTO 1000
1030 IF C$=RIGHT$(K$(2),3) AND LP=0 THEN INPUT "ワシ ハ カミサマジャ オマエ ハ ナニオシテイルノジャ
コタエナサイ  1・・ヨウコ ヲ サガシニイクトコデス   2・・テメエニ カンケイナイダロ   3・・ワカンナ----------------イ";L$ EL
SE GOTO 1050
1040 IF L$=MID$(K$(2),11,1) THEN PRINT "エライナ---- ボクモ オンナホシイヨ------・・・・・ キミニ ランフ
゚,レーザ - ガンヲ アゲヨウ":LP=1:LS=1:GOTO 1000 ELSE PRINT "コノフトドキモノメ!-----キミ ハ コロサレタ!!
! END":END
1050 PRINT "ソンナコト デキマセン":GOTO 1000
1060 REM ████████████ ギルドセイ ████████████
1070 GOSUB 310
1080 LOCATE 0,25:PRINT "キミハ ブジ ギルドセイニ ツイタ.":FOR I=1 TO 5000:NEXT I:KL=0
1090 IF K=1 THEN INPUT "テキワ シンダ";Z$
1100 IF K=0 THEN INPUT "テキガ デテキタ ドウクツヲ トオサナイヨウニ シテル";Z$
1110 IF Z$=MID$(K$(2),11,1) AND T=0 THEN PRINT "キミ ハ テキニ コロサレタ":BEEP:BEEP:BEEP:B
EEP:END  ELSE IF Z$=MID$(K$(2),11,1) AND T=1 THEN 340
1120 IF Z$=MID$(K$(35),7,1) AND K=0 THEN PRINT "テキガイマス テキハ"+MID$(K$(30),1,9):GO
TO 1100 ELSE IF Z$=MID$(K$(35),7,1) AND K=1 THEN PRINT "テキ ハ モウ イナイ":GOTO 1090
1130 IF Z$=MID$(K$(35),11,1) AND K=0 THEN INPUT "ナニオ?  1・・・レーザーガン   2・・・ケン
3・・・ランプ";I$ ELSE PRINT "ソンナコト デキマセン":GOTO 1090
1140 IF I$=MID$(K$(35),8,1) AND K=0 THEN PRINT "テキハ メヲ オサエナガラ シンデイッタ・・・":LINE
(10,10)-(170,130),7,BF:T=1:K=1:GOTO 1090 ELSE IF I$=MID$(K$(35),8,1) AND K=1 THE
N PRINT "テキハ シニマシタ":GOTO 1090 ELSE PRINT "キミハ コロサレタ":BEEP:BEEP:END
1150 REM ████████████ シロガ ミエル メン ████████████
1160 INPUT"シロガ アリマス     ドウスル";IN$
1170 IF IN$="1" THEN 1180 ELSE IF IN$="2" THEN 1220 ELSE IF IN$="3" THEN 1230 EL
SE IF IN$="4" THEN 1240 ELSE IF IN$="5" THEN 1250 ELSE IF IN$="6" THEN 1270
1180 INPUT"ドッチ":DC$:IF DC$=MID$(K$(11),15,2) THEN PRINT"アナタハ テキニデアッタ  タタカオウトシタ
ガ ブキノ ツカイカタガ ワカラズ シンダ":END
1190 IF DC$=MID$(K$(28),1,3) THEN PRINT "キミハ タニニ オッコッテ シンダ":FOR I=0 TO 15000:NE
XT I:PRINT "ト オモッタラ ゼッヘキニ デテイタ イワニ オチテ タスカッタ":GOTO 1290
1200 IF DC$=MID$(K$(23),1,4) THEN PRINT "カワガ アッテススメマセン":GOTO 1160 ELSE GOTO 116
0
1210 GOTO 1160
1220 INPUT "ニュウリョクホウシキ  ドコヲ";ML$:IF ML$=MID$(K$(11),15,2) THEN PRINT MID$(K$(6)
,24,9) ELSE IF ML$=MID$(K$(23),1,4) THEN PRINT "カワガアリマス ツメタソウデス" ELSE IF ML$=M
ID$(K$(28),1,3) THEN PRINT "タカソウナ ガケダ":GOTO 1160 ELSE IF ML$="カベ" THEN PRINT
RIGHT$(K$(6),9)
1230 PRINT RIGHT$(K$(20),4)+" "+RIGHT$(K$(3),9)+" ガ "+RIGHT$(K$(1),5):GOTO 1160
1240 PRINT RIGHT$(K$(22),8)+" "+MID$(K$(5),16,5):GOTO 1160
1250 INPUT" ドコヲ";DK$:IF DK$=RIGHT$(K$(28),2) THEN PRINT RIGHT$(K$(28),2)+"ガ("+
RIGHT$(K$(28),2)+")ガ "+MID$(K$(4),1,5)+" "+MID$(K$(7),11,7)+"  ナンテネ♥" ELSE IF D
K$=MID$(K$(6),34,3) THEN PRINT MID$(K$(35),1,6)+" "+MID$(K$(6),37,10)+"トイウオトガシタ
"
1260 GOTO 1160
1270 PRINT RIGHT$(K$(15),14)+"ガ "+RIGHT$(K$(10),5)+RIGHT$(K$(20),3)+MID$(K$(16)
,8,6):GOTO 1160
1280 REM ████████████ シロ ノ ナカ ████████████
1290 GOTO 370
1300 HN=1
1310 PRINT MID$(K$(18),5,2)+"ガ"+" イマス・・・アレ?  アッ コノマエ ヨウコヲ サラッテイッタヤツダ   ムコウヲ ミテ
イマス  ニュウリョクホウシキ"::INPUT A$
1320 IF A$=MID$(K$(18),5,2)+" "+MID$(K$(28),4,2) THEN PRINT MID$(K$(18),8,3)+" "
+MID$(K$(27),7,8)+" "+MID$(K$(7),23,14):GOTO 1310
1330 IF A$=MID$(K$(18),5,2)+" "+MID$(K$(15),51,4) AND HN=1 THEN PRINT "シタニ ヤカンガ
 アッテ コロンダ  バレテ シマッタ・・・":PRINT "オマエガ イタノハ シッテイタ! オマエナド ドコヲ ミテイテモ カテルワ! ハッハッハ
ッハッ--":HN=0:GOTO 1310
1340 IF A$=MID$(K$(18),5,2)+" "+MID$(K$(15),51,4) AND HN=0 THEN PRINT "ドウヤッテ?
アイテム ノナカカラ エランデ!"::INPUT I$
1350 IF I$=MID$(K$(6),22,2)+" "+MID$(K$(34),6,4) THEN COLOR 1:PRINT "テキハ "+MID$(
K$(27),7,8)+" "+MID$(K$(6),22,2)+"ニ トビツイテイッタ   キミハ ソノスキニ テキヲ ギタギタ ニ シテ コロシタ":
PRINT "オツカレサマデシタ!!" ELSE PRINT "キミハ コロサレタ":BEEP:BEEP:END
1360 COLOR 3:PRINT MID$(K$(35),12,7)+"ハ キミト "+MID$(K$(35),19,10)+" ファンハ ウレシイヨネ"
1370 REM ████████████ データ ████████████
1380 END
```

```
1390 DATA 0,30,380,30,4  ,160,30,25,90,7  ,159,30,24,90,4  ,170,30,330,90,7
171,30,331,90,4  ,25,90,0,90 ,7  ,25,89,0,89,4  ,330,90,380,90,7  ,330,89,380,89
,4  ,0,31,350,31,4
1400 DATA 140,0,50,150,4  ,230,0,320,150,4  ,144,101,156,101,3  ,166,33,173,33,3
 ,185,65,195,65,3  ,174,10,177,10,3
1410 DATA 150,95,10,3,5,5,3,9,0,9 ,170,30,5,3,5,5,3,9,0,9  ,190,60,8,3,5,5,3,9,0
,9  ,175,7,3,3,5,5,3,9,0,9
1420 DATA 140,30,60,60,1  ,140,30,220,60,1  ,60,60,220,60,1  ,190,70,190,100,0
,170,85,210,85,0  ,130,70,135,70,0  ,125,73,140,73,0  ,290,68,290,150,3  ,290,14
0,349,140,3  ,349,92,349,140,3  ,132,73,132,79,0
1430 DATA 350,60,60,4,0,6,28  ,350,60,62,3,0,6,28  ,350,40,80,4,0,6,28  ,350,1
0,90,4,0,6,28
1440 DATA 0,0,90,35,0  ,350,0,260,35,0  ,260,85,350,120,0  ,0,120,90,85,0  ,155,
90,150,95,4  ,155,90,160,95,4  ,150,95,155,120,4  ,160,95,157,120,4
1450 DATA 200,80,10,2,0,6,28,1,4 ,230,80,3,3,0,6,28,1,4 ,200,80,3,3,1,57,4,71,0,
5 ,130,80,18,2,1,57,4,71,0,5  ,100,80,3,3,1,57,4,71,0,5
1460 DATA 50,99,40,4,1,57,4,71,0,9  ,80,89,40,4,2,35,4,71,0,9  ,85,99,40,4,1,57,
4,71,0,9  ,115,89,40,4,2,35,4,71,0,9  ,120,99,40,4,1,57,4,71,0,9  ,150,89,40,4,2
,35,4,71,0,9
1470 DATA 310,99,40,4,4,71,1,57,0,9  ,285,89,40,4,4,71,0,78,0,9  ,280,99,40,4,4,
71,1,57,0,9 ,255,89,40,4,4,71,0,78,0,9  ,250,99,40,4,4,71,1,57,0,9 ,225,89,40,4,
4,71,0,78,0,9
1480 DATA 80,20,70,30,4  ,80,20,90,30,4  ,120,20,110,30,4  ,120,20,130,30,4 ,90,
55,110,55,4  ,90,55,93,58,4  ,93,58,96,55,4  ,110,55,107,58,4  ,107,58,104,55,4
 ,70,75,30,55,4  ,70,70,30,50,4  , 130,70,170,50,4  ,130,75,170,55,4
1490 DATA 70,100,90,140,4  ,100,100,90,150,4  ,100,100,120,140,4  ,130,100,120,1
40,4  ,80,38,95,45,4  ,120,38,105,45,4  ,70,30,130,30,4  ,70,30,100,70,4  ,130,
30,100,70,4  ,30,50,30,55,4  ,170,50,170,55,4  ,91,60,70,70,4  ,109,60,130,70,4
1500 DATA 170,15,140,45,1  ,170,15,200,45,1  ,250,35,200,65,3  ,250,35,300,65,3
 ,170,55,170,75,0  ,142,65,199,65,0  ,90,35,40,65,3  ,90,35,140,65,3  ,120,95,40
,120,6  ,220,95,315,120,6
1510 DATA 30,40,90,40,1  ,30,40,5,100,1  ,90,40,115,100,1  ,115,100,5,100,1  ,4
0,40,30,35,1  ,80,40,90,35,1  ,30,100,45,140,1  ,87,100,72,140,1  ,59,100,59,120
,1  ,30,35,90,35,1 ,50,35,45,32,1  ,70,35,75,32,1
1520 DATA 240,60,240,30,1  ,160,60,160,30,1 ,170,60,170,20,1  ,180,60,180,14,1
,190,60,190,12,1  ,200,60,200,10,1  ,210,60,210,12,1  ,220,60,220,14,1  ,230,60,
230,20,1  ,0,60,350,60,1
1530 DATA アシアトガアナアナタアゲヨウアッテアリマスアルアッタアシヲアリマセン
1540 DATA イクイケナイイエガ1メンデノイマスイワニオチテイキドマリデスイドウイチブガイノル
1550 DATA ウシロウゴカスモノガ
1560 DATA エルホド
1570 DATA オチテオサエナガラオッコッテオリマセンオトガシタ
1580 DATA ガケカカッテイテガタガタガタガタカネカッコワルイデスネカベガンバッテ---カギガガカワガカゲ ノ バカ
1590 DATA キミギルドセイキキレイニナッタキエテイルキタナイヨウフクヲ キテイル
1600 DATA クサッテイルヨウダ
1610 DATA ケンガ デテキタ
1620 DATA コノサキ5ココロサレタココデハ
1630 DATA シカシジュウジカシテイルシロガシンダシンデシマイマシタ
1640 DATA スベラセテススメマセン
1650 DATA ゼッペキニ
1660 DATA ソラニイケルソンナコト
1670 DATA タビタッタタタカオウトシタガタカイタタクタスカッタタカイトオモッタラタイヘンモウシワケアリマセンタタカウ
1680 DATA ツカイカタガツカエマセンツメタソウデスネ
1690 DATA レーザーガン
1700 DATA デデテキタテキハデアッタデテイタデキマセン
1710 DATA ドッチドウスルトブトルトッタドッカデドドドドドォォォォォォォォォォドウクツトオサナイヨウニドコヲトイウ
1720 DATA ナゼナニオナンタデダロウネナニモ
1730 DATA ニニュウリョクホウシキ
1740 DATA ハハイレマセンハナシアイテガ
1750 DATA ヒダリ
1760 DATA ブキノ
1770 DATA ヘ
1780 DATA ボンボンボン
1790 DATA マエマキモノマズシイラシク
1800 DATA ミギミルミチ
1810 DATA ムムム
1820 DATA メガヨワソウダ
1830 DATA モッテナイデショモチモノハ
1840 DATA ユカガユウビンウケ
1850 DATA ランプクサ
1860 DATA ワカラズナゲル
1870 DATA ヤマシタサン23456ミナミノヨウコナカヨククラシタトサナンダ  カゲカ
```


★ぼくはウイングマン2のキータクラーの復活をキャラクターの復活と読んでしまった視力2.0の平凡な男です。(高知県高岡郡・ふとん大好き15才)……【編：でました視力2.0の人!!影：編集長じゃなくて良かった。】

S1用

いも作くん

小松　秀仁



ストーリー

いも作君は畑にサツマイモのなえを植えました。すると，太陽がこのなえをあっというまに，サツマイモに成長させてくれました。いも作君は太陽やゴーストにぶつからないように収獲にはげみます。

あそびかた

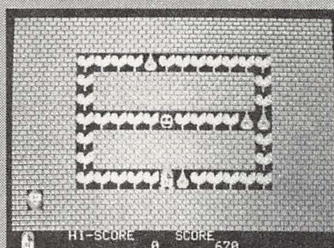
あなたは，“いも作君”をカーソル・キーで動かし，近づいてくる“タイヨウ”を，うまく利用してなえをサツマイモに変えて，それをすべて取ってください。

“タイヨウ”が取ってもいいですが，得点にはなりません。

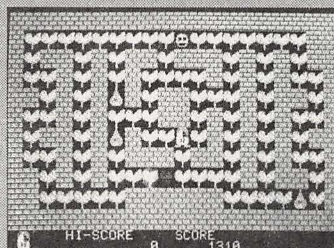
ところどころに，青い“しずく”が落ちていますが，それを取ると，タイヨウが一時止まり，高得点となりますが，“タイヨウ”や“ゴースト”が取っても，得点にはなりません。

“タイヨウ”や“ゴースト”とぶつかると，いも作君は１人減り，３人減るとゲーム・オーバーです。すべてのなえをサツマイモに変え，それをすべて取ると面クリアです。

ゲーム・オーバーとなって，ゲームを続けたいときは“？”を，やめたいときは，スペース・キーを押してください。

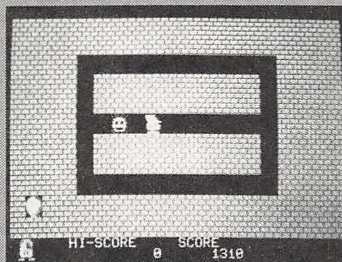


▲《写真１》１面です。なえの上をタイヨウが通るとサツマイモになります

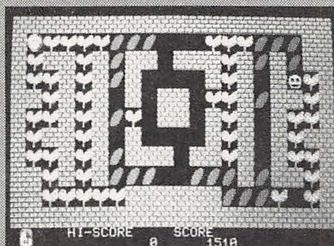


▲《写真３》２面となると，こりゃ大変。ゴーストはいるし，なえも多いし…

▼《写真２》やった〜。サツマイモをすべて収獲すると，面クリアだ



▼《写真４》どうもうまくサツマイモを収獲できないよー



《第１表》主な変数

ＩＸ……各キャラクターのX座標
ＩＹ……各キャラクターのY座標
ＭＥ……面の数
ＭＮ……いも作君の数
ＤＮ……サツマイモの数
ＭＰ(　,　)…１：なえ，２：いも作，３：タイヨウ，４：ゴースト，５：壁，６：しずく，７：サツマイモ

いも作くんのプログラム・リスト

```
10 GOTO220:'******** ｲﾓｻｸ ｸﾝ **********
20 DN=DN+1
30 PUT@C(IX,IY),H:RETURN
40 PX=J:PY=I
50 ON MD+1 GOSUB 60,60,70,80,60:RETURN
60 PUT@C(IX,IY),A:RETURN
70 PUT@C(IX,IY),B:RETURN
80 PUT@C(IX,IY),C:RETURN
90 MX1=J:MY1=I
100 PUT@C(IX,IY),E:RETURN
110 MX2=J:MY2=I
120 PUT@C(IX,IY),F:RETURN
130 PUT@C(IX,IY),K:RETURN
140 LOCATEIX,IY:PRINT"  ";:LOCATEIX,IY+1:PRINT"  ";
150 PUT@C(IX,IY),D:RETURN
160 LOCATEIX,IY:PRINT"  ";:LOCATEIX,IY+1:PRINT"  ";:PUT@C(IX,IY),G:RETURN
170 LOCATE20,23:COLOR 5:PRINTUSING"########";SC:RETURN
180 LOCATE10,23:COLOR 7:PRINTUSING"########";HS:RETURN
190 FT=FT-1:IF FT=0 THEN FT=6:RETURN
200 IF PX=MX1 AND PY=MY1 OR PX=MX2 AND PY=MY2 THEN GOSUB940:GOTO950 ELSE RETURN
210 '**********************************
```

★毎月愛読者アンケートを送っている僕に，そろそろＤＥＭＰＡより，Ｘ68000が送られてきそうな気がする……うふっうぷうぷ。（山口市・**夢の1200**　20才）……【**影**：毎月だ？倉庫のボツはがきから証拠をさがせというのか？】

CHECKER FLAG

編：誘導型，追いかけゲームといったところですね。

Dr.D：ふむ，この追いかけは，ちょっときついんじゃないかな？

編：でも，取ると敵の動きが一時止まるというようなものが用意しているので，いいんじゃないでしょうか。

Dr.D：それはそうだが，迷路の作りかたによっては，あまり意味のなさないこともあるぞ。このゲームの2面なんかはそれがいえる。

```
220 WIDTH40:COLOR 7,0:RANDOMIZE(TIME/3):DEFINT A-Z
230 HS=0:DIM MP(19,10),NU$(3,10),A(8),B(8),C(8),D(8),E(8),F(8),G(8),H(8),K(8),L(
8)
240 GOSUB1010:CLS:GOSUB820
250 SC=0:ME=1:MN=3
260 DN=0:MO=0:GDX=0:GDY=0:FT=6:CLS
270 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 19:MP(J,I)=VAL(MID$(NU$(ME-1,I),J+1,1))
280 IX=J*2:IY=I*2:ON MP(J,I) GOSUB 20,40,90,110,130:NEXTJ,I
290 RN=RND(1)*6:FOR I=1 TO RN
300 DX(I)=RND(1)*19:DY(I)=RND(1)*10:IF MP(DX(I),DY(I))<>1 THEN 300
310 MP(DX(I),DY(I))=6:IX=DX(I)*2:IY=DY(I)*2:GOSUB140:DN=DN-1:NEXT
320 TN=RND(1)*4+1:ON TN GOSUB680,690,700,710:LOCATE7,22:COLOR 7:PRINT"HI-SCORE"
330 LOCATE20,22:COLOR 5:PRINT"SCORE";:GOSUB170:GOSUB180
340 IF MN<2 THEN 350 ELSE FOR I=0 TO MN-2:IX=I*3+1:IY=22:GOSUB50:NEXT
350 TN=RND(1)*4+1:ON TN GOSUB680,690,700,710
360 '**********************************
370 POKE&HFFE0,&H0C:K=PEEK(&HFFE0)
380 IF K=131 THEN GOSUB 440
390 IF K=133 THEN GOSUB 450
400 IF K=129 THEN GOSUB 460
410 IF K=132 THEN GOSUB 430
420 GOTO470
430 GDX=0:GDY=1:MO=1:RETURN
440 GDX=-1:GDY=0:MO=2:RETURN
450 GDX=1:GDY=0:MO=3:RETURN
460 GDX=0:GDY=-1:MO=4:RETURN
470 IF MP(PX+GDX,PY+GDY)=5 THEN GDX=0:GDY=0
480 IX=PX*2:IY=PY*2:LOCATEIX,IY:PRINT"  ";:LOCATEIX,IY+1:PRINT"  ";
490 IF MP(PX,PY)=1 THEN GOSUB30
500 PX=PX+GDX:PY=PY+GDY:IX=PX*2:IY=PY*2:GOSUB50
510 IF FT=6 THEN Z=Z ELSE GOSUB190
520 IF MP(PX,PY)=6 THEN PLAY"L3207BEA-CBFA+G-":SC=SC+100:GOSUB170:MP(PX,PY)=0:GO
SUB190
530 IF MP(PX,PY)=7 THEN PLAY"L3202A-CB":SC=SC+10:GOSUB170:MP(PX,PY)=0:DN=DN-1:IF
DN=0 THEN 780
540 '**********************************
550 GOSUB200:LOCATEMX1*2,MY1*2:PRINT"  ";:LOCATEMX1*2,MY1*2+1:PRINT"  ":
560 IF FT<>6 THEN 640
570 IF MP(MX1,MY1)=7 THEN PLAY"L3201A+C-B-":DN=DN-1:IF DN=0 THEN 780
580 IF MP(MX1,MY1)=1 THEN IX=MX1*2:IY=MY1*2:GOSUB160:MP(MX1,MY1)=7:GOTO600
590 MP(MX1,MY1)=0
600 V1=SGN(PX-MX1):W1=SGN(PY-MY1)
610 IF MP(MX1,MY1+W1)<>5 THEN IF MY1=PY THEN 620 ELSE MY1=MY1+W1:GOTO640
620 IF MP(MX1+V1,MY1)<>5 THEN MX1=MX1+V1:GOTO640
630 IF MP(MX1-V1,MY1)<>5 THEN MX1=MX1-V1
640 IX=MX1*2:IY=MY1*2:GOSUB100
650 '**********************************
660 LOCATEMX2*2,MY2*2:PRINT"  ";:LOCATEMX2*2,MY2*2+1:PRINT"  ";
670 ON TN GOSUB 680,690,700,710:GOTO720
680 V2=0:W2=1:RETURN
690 V2=0:W2=-1:RETURN
700 V2=1:W2=0:RETURN
710 V2=-1:W2=0:RETURN
720 IF MP(MX2,MY2)=6 THEN MP(MX2,MY2)=0
730 IF MP(MX2,MY2)=1 THEN IX=MX2*2:IY=MY2*2:GOSUB30
740 IF MP(MX2,MY2)=7 THEN IX=MX2*2:IY=MY2*2:GOSUB160
750 IF MP(MX2+V2,MY2+W2)<>5 THEN MX2=MX2+V2:MY2=MY2+W2 ELSE TN=RND(1)*4+1
760 IX=MX2*2:IY=MY2*2:GOSUB120:GOSUB200:GOTO370
770 '**********************************
780 PLAY"O4L16CEG8DEC8O3G04GG03G04CEGDECO3A04CEG":FOR I=0 TO 1000:NEXT
790 ME=ME+1:IF ME>4 THEN ME=1
800 FORI=0 TO 1:LINE(0,0)-(639,159),XOR,2,BF:PAINT(2,2),0,4:NEXT:FOR I=0 TO 3000
:NEXT:GOTO260
810 '**********************************
820 SYMBOL(55,0),"ｲﾓｻｸ ｸﾝ",7,6,2
830 X=12:IX=9:FOR I=0 TO 4:IY=I*3+7:ON I+1 GOSUB 60,100,120,150,30
840 LOCATEX,I*3+8:ON I+1 GOSUB 850,860,870,880,890:NEXT:GOTO 900
850 PRINT"..... IMOSAKU":RETURN
860 PRINT"..... SUN":RETURN
870 PRINT"..... GOUST":RETURN
880 PRINT"..... SHIZUKU":RETURN
890 PRINT"..... NAE":RETURN
900 RESTORE 1490:FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 3
910 READ NU$(J,I):NEXTJ,I
920 LOCATE10,23:COLOR 5:PRINT"--- HIT ANY KEY ---";:K$=INPUT$(1):RETURN
930 '**********************************
940 PLAY"L805B+A4B05E04B4E":FOR I=0 TO 1000:NEXT:RETURN
950 FOR I=0 TO 3000:NEXT:MN=MN-1:IF MN=0 THEN 970 ELSE 260
960 '**********************************
970 CLS:SYMBOL(31,58),"GAME OVER",8,8,2:IF SC>HS THEN HS=SC
980 LOCATE6,18:COLOR 6:PRINT"Play Again ?:(?-Y/SPACE-N)"
990 K=PEEK(&HFFE0):IF K=128 THEN POKE&HFFE0,&HF0:COLOR 7:END ELSE IF K=130 THEN
GOTO 250
1000 GOTO990:'**********************************
1010 Q$="0":IG$(50)="00081103070F1F3F","0000103070F1F3F","0F172E3F3F3F3F3F"
1020 IG$(51)="0000B0C0E0F0F8FC","0000000000000000","F0F87C3C1C0C0400"
1030 IG$(52)="3F3D7DBD3F1F0000","3F3D3D3D3F1F0000","000000000000FCFC"
1040 IG$(53)="FCBCBEBDFCF80000","FCBCBCBCFCF80000","0000000000003F3F"
1050 COLOR ,,1:PRINTCHR$(50);CHR$(51);:LOCATE0,1:PRINTCHR$(52);CHR$(53);
1060 GET@C(0,0)-(1,1),A:CLS:'ｲﾓｻｸ ｼｮｳﾒﾝ
1070 IG$(54)="000000040C18F81F","000000000000001F","0001010303070700"
1080 IG$(55)="00000000000000F8","00000000000000F8","00FEFEFEFCFCF800"
1090 IG$(56)="37373F3F1F000000","37363F3F1F000000","00000000000031F3F"
1100 IG$(57)="FCFCFCFCF8000000","FC3C7CFCF8000000","0000000000C0F8F8"
1110 PRINTCHR$(54);CHR$(55);:LOCATE0,1:PRINTCHR$(56);CHR$(57);:'ﾋﾀﾞﾘ
1120 GET@C(0,0)-(1,1),B:CLS:U$="000000000000001F":V$="0000002030181FF8"
1130 IG$(62)=U$,U$,"007F7F7F3F3F1F00":IG$(63)=V$,V$,"00C0C0E0F0F8FF00"
1140 IG$(64)="3F3F3F3F1F000000","3F3C3E3F1F000000","000000000031F1F"
1150 IG$(65)="ECEEFEFEFC000000","EC6EFEFEFC000000","0000000000C0FCFC"
1160 PRINTCHR$(62);CHR$(63);:LOCATE0,1:PRINTCHR$(64);CHR$(65);:'ﾐｷﾞ
1170 GET@C(0,0)-(1,1),C:CLS:W$="0000000000000006":Z$="0000000000000060"
1180 IG$(68)=W$,Q$,"010101030307070F":IG$(69)=Z$,Q$,"808080C0C0E0E0F0"
1190 IG$(70)="0003030000070000",Q$,"1F3C3C3F3F1F0F00"
1200 IG$(71)="0080800000C00000","0000008080000000","F87C7CFCFCF8F000"
1210 PRINTCHR$(68);CHR$(69);:LOCATE0,1:PRINTCHR$(70);CHR$(71);
1220 GET@C(0,0)-(1,1),D:CLS:'ｼｽﾞｸ
1230 IG$(74)="128A4A273F9F7131","000000071F1F3131",Q$
1240 IG$(75)="102142E4F8F88C8F","000000E0F8F88C8C",Q$
1250 IG$(76)="35FF3F1018CF1222","353F3F10180F0000",Q$
1260 IG$(77)="ACFCFE0918F42221","ACFCFC0818F00000",Q$
1270 PRINTCHR$(74);CHR$(75);:LOCATE0,1:PRINTCHR$(76);CHR$(77);
1280 GET@C(0,0)-(1,1),E:CLS:'ﾀｲﾖｳ
1290 IG$(80)="0000001E3E3C3C3E","0000001E3F3D3D3F","071F3F7F7FFDFDFF"
1300 IG$(81)="60381C7EFABBBBFB","00000078FCBCBCFC","80C0E0F8FCBCBCFC"
1310 IG$(82)="0000030303010000","1E000F0303010000","FFFF7C7C3C1E0F07"
1320 IG$(83)="070FCECEDCB8321C","7800F0C0C0800000","F8F030302040C0E0"
1330 PRINTCHR$(80);CHR$(81);:LOCATE0,1:PRINTCHR$(82);CHR$(83);
1340 GET@C(0,0)-(1,1),F:CLS:'ｺﾞｰｽﾄ
1350 IG$(84)="00000003070F0F1F",Q$,Q$:IG$(85)="0030FCFCFCFCF8F8",Q$,Q$
1360 IG$(86)="3F3F3F7F7F7F7F00",Q$,Q$:IG$(87)="F0F0E0C0C0800000",Q$,Q$
1370 PRINTCHR$(84);CHR$(85);:LOCATE0,1:PRINTCHR$(86);CHR$(87);
1380 GET@C(0,0)-(1,1),G:CLS:'ｲﾓ
1390 IG$(88)=Q$,"00003C7E7EFFFFFF","00000002422A191D"
1400 IG$(89)=Q$,"00020F1F3F7FFFFF","000001022252545F"
1410 IG$(90)=Q$,"7F7F1F0101010101","6302040000000000"
1420 IG$(91)=Q$,"FFFEF8E080808080","60E0180000000000"
1430 PRINTCHR$(88);CHR$(89);:LOCATE0,1:PRINTCHR$(90);CHR$(91);:'ﾅｴ
1440 GET@C(0,0)-(1,1),H:CLS:R$="010101FF101010FF":S$="FEFEFE00EFEFEF00"
1450 IG$(92)=R$,Q$,S$:IG$(93)=R$,Q$,S$:IG$(94)=R$,Q$,S$:IG$(95)=R$,Q$,S$
1460 PRINTCHR$(92);CHR$(93);:LOCATE0,1:PRINTCHR$(94);CHR$(95);
1470 GET@C(0,0)-(1,1),K:CLS:COLOR ,,0:RETURN:'ｶﾍﾞ
1480 '**********************************
1490 DATA 55555555555555555555,55555555555555555555,55555555555555555555,5555555
5555555555555
1500 DATA 55555555555555555555,51111111113111111155,51111555111155551115,5111111
1555511111115
1510 DATA 55551111111111115555,51551515515551515155,51551115155151111515,5151555
1111115551515
1520 DATA 55551555555555515555,51151515111151515115,51555515111151551115,5151511
1555511151515
1530 DATA 55551555555555515555,55151515155111515515,51111515551551111515,5111115
5112155111115
1540 DATA 55551111131111115555,51151511155151515115,55154531111112551115,5515511
1155111155155
1550 DATA 55551555555555515555,51551515112151515155,51111515515551111515,5111115
5141155111115
1560 DATA 55551555555555515555,51151515551551515115,51555515111151551115,5151511
1555511151515
1570 DATA 55551111121111115555,55151511141111515515,51551115155151111515,5151555
1113115551515
1580 DATA 54555555555555555555,55111115555551111115,51111555111155551115,5111111
1555511111115
1590 DATA 55555555555555555555,55555555555555555555,55555555555555555555,5555555
5555555555555
```

★テストで静まりかえった教室に，指をならす音がする。そんなことはもうやめようね，竹沢君！（埼玉県幸手市・高橋雅人13才）……【影：そうやって友達を全国にさらさないように！安部君！編：高橋君ってペンネーム？】

SC-3000(LEVEL-II)用

RUN AWAY
（ラン アウェイ）

久保田　大輔

STORY

ある日の朝，あなたは起きて外を見ると，へんな色の空だった。「なんだこれは」と外にでてみると，細長い鉄橋の上に立っていた。

ふと後ろを見ると，あなたの家はあとかたもなく消えていたのだ。そして，あなたは，「ええい，くそ」とばかりに走りだすのであった。

HOW TO PLAY

遊びかたは，とっても簡単。前からくる穴をジャンプしてよければいいのです。

しかし，着地したところに穴があいていたり，穴に落ちてしまうと，あなたは下に落ちて死んでしまいます。

そこで，ジャンプ中に左右に動いて，うまく着地してください。左右はカーソル・キーの右左で，ジャンプはスペース・キーです。橋の上でも左右に動けます。

それから，右側になればなるほど，スコアは高くなります。リプレイはリターン・キーです。

LET'S INPUT

まずキャラ設定のリスト（**リスト1**）を打ち込み，セーブ。つぎにメインのリスト（**リスト2**）を入力してセーブ。

遊ぶときは，**リスト1**をロードしてラン，**リスト2**をロードしてランします。

ENDING

私のハイスコアは19,306点です。

あ，それから，このゲームには，いちおう裏ワザがあります（バグ取りしなかったという，うわさもあったりする）。

▲《写真1》リスト1をランすると，こんな画面が……。そうしたらリスト2をランしよう

▼《写真2》するとゲームがはじまる。とにかく穴に落ちないように前進あるのみ

《第1表》変数表

S………スコア
X，Y…座標
A………ジャンプのはば
C………ジャンプのチェック
A＄……キースキャン用，キャラ定義用
I，J…NEXTループ

《リスト1》キャラクター設定のプログラム・リスト

```
1 REM// PROGRAM ARRANGED
2 REM     BY   DAISUKE.K //
3 FORI=177TO181:READA$:PATTERNC#I,A$:N
EXT:CLS:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP
4 DATA2028F8A02058C800
5 DATA2020607020607000
6 DATAFC303048488484FC
7 DATA8400000000848484
8 DATA88D8202070A8A800
9 CURSOR0,3
10 PRINT"     ■■■ ■ ■ ■■■   ■■■ ■ ■ ■■■
 ■ ■"
11 PRINT"     ■ ■ ■ ■ ■ ■   ■ ■ ■ ■ ■ ■
 ■ ■"
12 PRINT"     ■■  ■ ■ ■ ■   ■■■ ■■■ ■■■
 ■■■"
13 PRINT"     ■ ■ ■■■ ■ ■   ■ ■ ■ ■ ■ ■
  ■ "
14 FORI=0TO15:FORJ=0TO15:SOUND4,2,J:CO
LORI,J:NEXTJ,I:COLOR1,3:SOUND0
15 CURSOR6,16:PRINT"PLEASE LOAD MAIN P
ROGRAM."
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

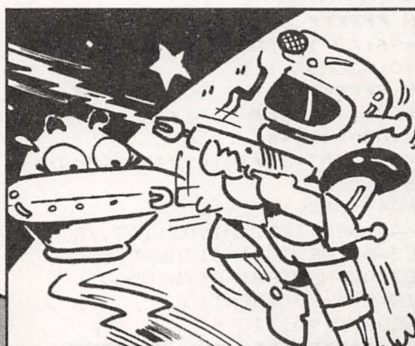
```
1 X=5:Y=15:C=0:A=-3:S=0:COLOR10,1
2 CLS:FORI=0TO37:SOUND1,I*40+110,10:CU
RSORI,16:PRINT"ウ":NEXT:BEEP2
3 FORI=0TO1:CURSORX,Y:PRINT" ":A$=INKE
Y$:IFA$=" "ANDC=0THENC=1
4 CURSOR5,2:PRINT"SCORE";S:S=S+X:IFC=1
THENY=Y+A:A=A+1:IFA=4THENA=-3:C=0
5 X=X+(A$=CHR$(28))*(X<37)-(A$=CHR$(29
))*(X>0):CURSORX,Y:PRINTCHR$(177+I)
6 IFVPEEK(15360+X+Y*40+42)=180THEN9
7 BEEP1:BEEP0:CURSOR37,16:PRINT"ウ":IFR
ND(1)<.4THENCURSOR37,16:PRINT"エ"
8 CURSOR1,16:PRINTCHR$(8):NEXT:GOTO3
9 FORI=15TO22:CURSORX,I-1:PRINT" ":CUR
SORX,I:PRINT"オ":SOUND4,2,30-I:NEXT
10 CURSOR14,10:PRINT"YOU FELL..":IFINK
EY$=CHR$(13)THEN1
11 SOUND0:GOTO10
```

★♪柱〜のキ〜ズ〜は，おとと〜し〜の〜，5月8日に〜ぶっつけた〜。ゴンッ！（埼玉県浦和市・[redacted]これが読めるか14才）……【編：柱にキズをつけるなんて，ラッシャー木村か？影：そのひたいのキズは隠せまい。】

SC-3000(LEVEL-III)用

機動戦士(きどうせんし)サトーくん

ユエイ／サトー



スクランブル

ついにバ△×ン星人がやってきた。過去何回かの戦いで，敵も数少なくなった。しかし，バ△×ンロボ（BR）をたくさんしたがえてきた。そこで，機動戦士となり，敵と戦ってもらいたい。

HOW TO BATTLE

戦士がまん中を向いているとき，スペース・キーを押すと上昇，横を向いているとき(◁，▷キーで左右に動く）押すとビーム発射。

敵にぶつかるかBRを20台以上逃がすと終わり。バ△×ン星人はやっつけられません。赤い司令船をやっつけるとBRの値が三つ少なくなります。

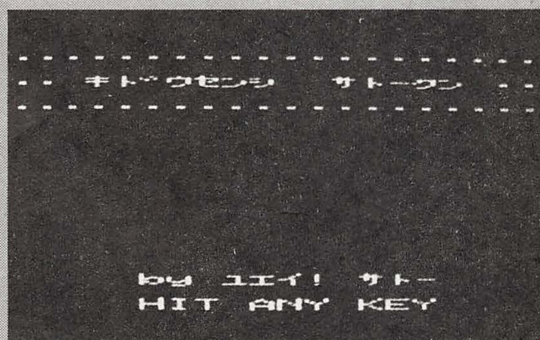
1,000点ごとにバ△×ン星人がでてきたり，星人の動きが変わります。ただし3,000点まででです。

ひとこと

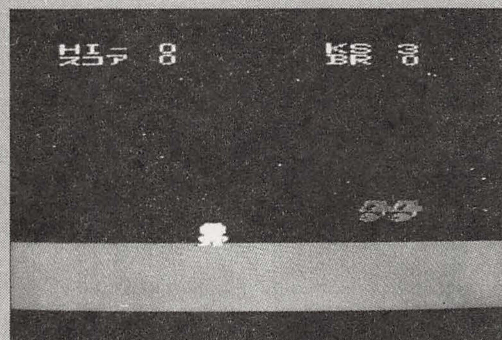
ムダが多いと思いますが，今までのノウハウを凝縮したつもりです。そして，SCに神秘をと，プログラムしました。
チャンチャン!!

CHECKER FLAG

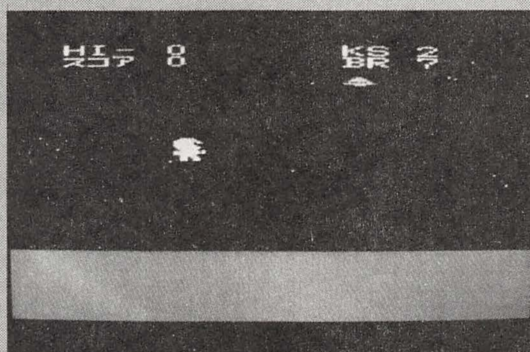
影：うわーっ，これはむずかしすぎるよ，まったく～。
Dr.D：どれどれ。ほほう，敵を倒しにいくと，逆に当たってしまうようだな。
編：でも，それなりに夢中になるゲームじゃないんですか？
Dr.D：キャラクターも大きく，操作性も変わっていて，なかなかいいんじゃないかな？SC－3000もまだまだすてたもんじゃないですね。がんばって投稿してください。



▲《写真１》タイトル画面。適当なキーを押してスタートだ！



▲《写真２》きたなバ△×ン星人め。まん中が戦士だぞ！



▶《写真３》赤い司令船は，なかなかやっつけられないぞ

★「載せて！」これが投稿者の心のさけびです。わかってますね。影さん。(大分県速見郡・平　英一郎13才)……
【影：じいは，わかっておるぞ。編：影さん，仕事はどうしたんですか？影：じいには，わからんことじゃ。】

```
10 HI=0:GOTO750
19 REM ◤◤◤◤◤◤ ｼｮｷ2 ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
20 A1=96:A2=128:A3=4:A4=128:E=1:B=1:B1
=0:E1=0:SOUND4,1,5
29 REM ◤◤◤◤◤◤ ｷﾄﾞｰｾﾝｼｳｺﾞｷ ◤◤◤◤
30 A3=A3+((INKEY$=".")*(A3<=4)-(INKEY$
=",")*(A3>=4))*4
40 A1=A1+((A3=8)*(A1<224)-(A3=0)*(A1>1
6))*16
50 A4=A4-(A4<>128)*16
60 A2=A4:SPRITE5,(A1,A2),A3,15
70 IFE2=A2THENIFE1=A1THEN500
80 IFB2=A2THENIFB1=A1THEN500
90 IFINKEY$=" "THEN110
100 ONEGOTO190,220
109 REM ◤◤◤◤◤ ｽﾍﾟｰｽｷｰｼｮﾘ ◤◤◤◤◤
110 IFA3=4THEN165
120 C1=A1-16:C2=A3*4:C1=C1+C2
130 SOUND2,700,9:SPRITE3,(C1,A2),12,6
140 SPRITE3,(0,192):SOUND2,,0
150 IFE2=A2THENIFC1=E1THEN400
160 ONEGOTO190,220
165 SPRITE0,(A1,A2+16),32,14:SPRITE0,(
0,192)
170 IFA2=16THENA4=A4-16:ONEGOTO190,220
180 A4=A4-32:ONEGOTO190,220
189 REM ◤◤◤◤◤◤ BRｼｮｷ ◤◤◤◤◤◤◤◤◤
190 E1=256:E2=INT(RND(1)*8)*16+16:E=2:
IFR1=1ANDE3=16THENBR=BR+1:R1=0:GOSUB36
0
200 E3=16:E4=10:IFE2=16THENE3=24:E4=13
210 ONBGOTO260,310
219 REM ◤◤◤◤◤◤ BRｳｺﾞｷ ◤◤◤◤◤◤◤◤◤
220 E1=E1-16:SPRITE7,(E1,E2),E3,E4
230 IFE2=A2THENIFE1=A1THEN500
240 IFE1=0THENSPRITE7,(0,192):E=1:E1=2
56:R1=1
250 ONBGOTO260,310
259 REM ◤◤◤◤◤◤ ﾊﾞﾙﾀﾝｼｮｷ ◤◤◤◤◤◤
260 B=2:IFRND(1)>.5ORBM=0THENB=1:GOTO3
0
270 ONINT(RND(1)*BM)GOTO290,300
280 B1=-16:B2=INT(RND(1)*8)*16+16:B3=2
40:B4=16:B5=0:GOTO30
290 B2=160:B1=INT(RND(1)*16)*16:B3=0:B
4=0:B5=-16:GOTO30
300 B2=-16:B1=INT(RND(1)*16)*16:B3=144
:B4=0:B5=16:GOTO30
309 REM ◤◤◤◤◤◤ ﾊﾞﾙﾀﾝｳｺﾞｷ ◤◤◤◤◤
310 B1=B1+B4:B2=B2+B5
320 SPRITE4,(B1,B2),20,7
330 IFB2=A2THENIFB1=A1THEN500
340 IFB1=B3ORB2=B3THENSPRITE4,(0,192):
B=1:B1=0
350 GOTO30
359 REM ◤◤◤◤◤◤ BRｶｽﾞﾋｮｳｼﾞ ◤◤◤◤
360 BLINE(184,8)-(218,16),15,BF
370 CURSOR184,8:PRINTBR
380 IFBR=20THEN570
390 RETURN
399 REM ◤◤◤◤◤◤ ｽｺｱﾋｮｳｼﾞ ◤◤◤◤◤◤
400 SOUND4,0,15:SPRITE7,(E1,E2),28,6
410 IFE3=24THENSC=SC+INT(RND(1)*5)*100
:BR=BR-3:GOSUB360
420 R1=0:E=1:SC=SC+100
430 SPRITE7,(0,192),16,10:SOUND4,1,5
440 BLINE(64,8)-(152,16),15,BF
450 CURSOR64,8:PRINTSC
460 IFSC>=1000THENBM=1
470 IFSC>=2000THENBM=2
480 IFSC>=3000THENBM=3
490 ONEGOTO190,220
499 REM ◤◤◤◤◤◤ ｾﾝｼｶｽﾞﾋｮｳｼﾞ ◤◤◤
500 SOUND4,0,15:SPRITE5,(A1,A2),28,6
510 BLINE(184,0)-(217,7),15,BF
520 SOUND0:SPRITE5,(0,192),4,15
530 KS=KS-1:CURSOR184,0:PRINTKS
540 FORI=0TO20:BEEP1:BEEP0:NEXTI
550 IFKS=0THEN570
560 SPRITE7,(0,192):SPRITE4,(0,191):GO
TO20
569 REM ◤◤◤◤◤◤ GAME OVER ◤◤◤◤◤
570 FORI=0TO10:SOUND2,1047,15:SOUND0:C
URSOR66,64:COLORRND(1)*16:PRINT"GAME O
VER":NEXT
580 IFSC>HITHENHI=SC
589 REM ◤◤◤◤◤◤ SCREEN ◤◤◤◤◤◤◤◤
590 SCREEN2,2:COLOR15,1,,1:CLS:MAG1
600 PRINT:PRINTCHR$(17);"·············
·······"
610 PRINT"·· ｷﾄﾞｳｾﾝｼ  ｻﾄｰｸﾝ ··"
620 PRINT"····················"
630 CURSOR68,150:PRINT"by ﾕｴｲ! ｻﾄｰ
"
640 PRINT"      HIT ANY KEY"
650 FORI=110TO1700STEP40:SOUND1,I,9:IF
INKEY$<>""THEN670
660 NEXT:GOTO650
670 FORI=0TO15:SOUND1,740,I:SOUND1,659
,15-I:NEXT:SOUND0
680 SOUND2,998,15:FORI=0TO25:NEXT:SOUN
D0:SOUND2,887,15:FORI=0TO25:NEXT
690 SOUND0:SOUND2,823,15:FORN=0TO15:NE
XT:SOUND0
699 REM ◤◤◤◤◤◤ GAME SCREEN ◤◤◤
700 CLS:LINE(0,143)-(255,191),6,BF
710 FORI=0TO30:R=RND(1)*256:G=RND(1)*1
12:B=RND(1)*16:PSET(R,G),B:NEXT
720 COLOR15:CURSOR16,8:PRINTCHR$(17);"
 ｽｺｱ 0":CURSOR16,0:PRINT" HI-";HI
730 CURSOR160,0:PRINT"KS·3":CURSOR160,
8:PRINT"BR 0"
739 REM ◤◤◤◤◤◤ ｼｮｷ1 ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
740 KS=3:SC=0:BM=0:BR=0:GOTO20
749 REM ◤◤◤◤◤◤ ｷｬﾗｸﾀ ◤◤◤◤◤◤◤◤
750 FORI=0TO35:READA$
760 PATTERNS#I,A$:NEXT:GOTO590
770 DATA 070F3F73070F3F1F,0FDFFF0F0F1E
3C3C,F0F8FEFEFEFEFCF8,F0FEFEFEF0F0F0F0
780 DATA 0F1F3F3F3F3F3F1F,0F3F7F6F3F1E
3C78,F0F8FCFCFCFCFCF8,F0FCFEF6FCF0F0F0
790 DATA 0F1F7F7F7F7F3F1F,0F7F7F7F0F0F
0F0F,E0F0FCCEE0F0FCF8,F0FBFFF0F0783C3C
800 DATA 0000000000000003,0F3FFF3F0F03
0000,00000000000000C0,F0FCFFFCF0C00000
810 DATA 1F1F3F3C7163F3FF,001F7FFF0FFF
3F00,FCFCFCFCFFFFFFFF,1818B8F0C0800000
820 DATA 0000000000000103,1F3E0E1A3060
4040,040C386868F8F080,80C078786C2C360A
830 DATA 000000000030F1F,35FF070000000
0000,0000000000C0F0F8,5CFFE00000000000
840 DATA 820327070F2F7F33,E737173B3B3F
9E07,080080C1F6FCFCF8,F8FCFFF0F8B80C02
850 DATA 0001010505073F7F,6763333F1F1D
0F03,00000040C0F0F8F8,ECF6E6E6CCF8E0C0
```

★ベーマガを買ったぞ！「あのまわすやつか？」それはベーゴマ。「ああー，あの肉のことか？」なんだそれ！「あ，あれはベーコンか」。ベースボールのことじゃないか！（埼玉県大宮市・**中村明博13才**）……**【影：は？】**

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

ネモトン
NEMOTON

増田朗



内容

NEMOTONの攻撃をよけながら，汚染地域を消毒してください。

遊びかた

テンキーまたはジョイスティックで移動し，ガスボンベを取ってください。すると，画面右下にボンベが表示され，"GAS"が"5"になります。スペース・キーまたはトリガボタンによって，自分の向いている方向に5発消毒ガスを発射できます。この消毒ガスで汚染地域をすべて消すとラウンド・クリアです。

しかし，汚染地域の住人であるNEMOTONがそれをジャマしてきます。

●プログラム中の矢印のだしかた●

POKE&H01A2，&HB7 ⏎とダイレクトで入力，ESCキーを1回押すごとに，だしたい方向と同じカーソル・キーを押すと，矢印がでます。

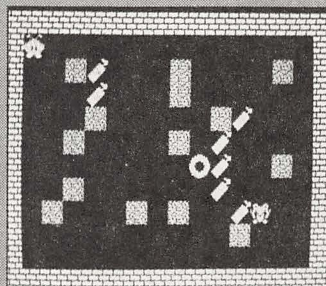
または，直接のCHRコードをダイレクトに入力する方法もあります。

《第1表》変数表

S……スティック入力用	EX，EY……手裏剣の配列内の位置
X，Y…自分の位置	GX，GY……手裏剣の移動方向
MU……自分の向き	G……ガスの数
XH，YH……自分の移動方向	XM，YM……ガスの移動方向
MX，MY……自分の配列内の位置	BM……ボンベを持っているかどうか
T……トリガ入力用	FX，FY……ガスの配列の位置
HC……汚染地域の数	JX，JY……ガスの位置
CC……消した汚染地域の数	SC……スコア
TC……NEMOTONのWAIT用カウンタ	LI……ライフ
XX，YY……NEMOTONの移動方向	RO……ラウンド
IX，IY……NEMOTONの移動目標	ME……画面の状態
TX，TY……NEMOTONの位置	P$……背景用キャラクター
DX，DY……手裏剣の位置	M$……自分のキャラクター
	T$……NEMOTONのキャラクター
	G$……ガスのキャラクター
	W$……手裏剣のキャラクター

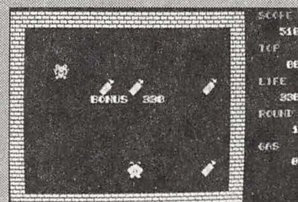


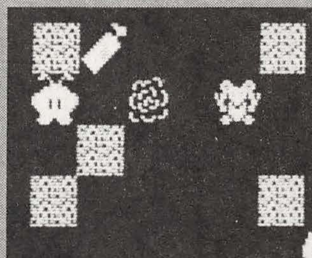
▲《写真1》タイトル画面。左があなた，右がNEMOTONだ

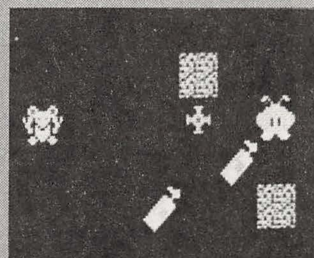


▶《写真2》ガスボンベを取って，汚染地域を消毒しよう

▼《写真3》やったー，すべて消すとボーナス点として残りLIFEが加算される




▶《写真4》えいっ！消毒ガスをNEMOTONに発射！気絶させます


▶《写真5》おっと，NEMOTONの手裏剣攻撃には十分注意せよ

★私は，陸上部の長距離をやっているせいか，なんとなく，メトロクロスのランナーに親近感を感じるのであります。(静岡県磐田郡・MX—10 14才)……【影：障害物競争やってる人は，なおさらだろう。】

はじめ，あなたは1000のライフを持っていますが，時間とともに減り，また汚染地域に直接入ってしまうと，グッと減ってしまいます。

さらに，ＮＥＭＯＴＯＮの体当たりやタテ，ヨコが一致したときにときどき放つ手裏剣攻撃は，100％命中しますので気をつけてください。

また，面内には，なぜかドーナツが１個あり，これを取るとライフが300アップします。ただし，1000は越えません。

最後に，消毒ガスをＮＥＭＯＴＯＮに当てるとＮＥＭＯＴＯＮは少しの間気絶します。

ＮＥＭＯＴＯＮのプログラム・リスト

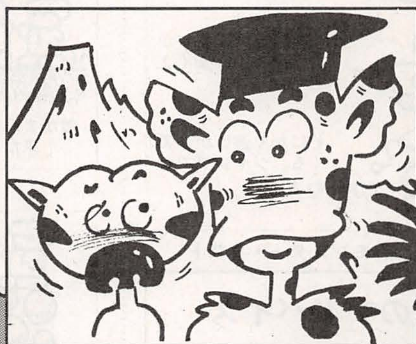
```
1 '●●●●● NEMOTON   By.1987 A.M ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2 GOSUB 104:GOSUB 56:GOTO 10
3 '●●●●● ｼﾞﾌﾞﾝ ｳｺﾞｶｽ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
4 S=STICK(0)+STICK(1)
5 IF S=0 OR S MOD 2=1 THEN PAUSE 1:GOTO 10 ELSE MU=S
6 LOCATE X,Y:PRINT P$(ME(MX,MY))
7 XH=(S=6)*(ME(MX+1,MY)<>1)-(S=4)*(ME(MX-1,MY)<>1)
8 YH=(S=2)*(ME(MX,MY+1)<>1)-(S=8)*(ME(MX,MY-1)<>1)
9 X=X+2*XH:Y=Y+2*YH:MX=MX+XH:MY=MY+YH
10 LOCATE X,Y:PRINT M$
11 IF ME(MX,MY)=2 THEN LI=LI-20:PLAY "O3BC":PAUSE 1:GOSUB 98
12 IF ME(MX,MY)<>3 OR BM=1 GOTO 14
13 LOCATE 34,20:PRINT P$(3):ME(MX,MY)=0:BEEP:SC=SC+4:BM=1:G=5:GOSUB 98
14 IF LI=<0 THEN 51
15 T=STRIG(0)+STRIG(1):IF T=-1 AND G<>0 THEN PLAY "O5CB":GOSUB 37
16 IF HC=CC THEN 47
17 IF TIME>=1 THEN LI=LI-1:GOSUB 100:TIME=0
18 IF ME(MX,MY)<>4 GOTO 21
19 ME(MX,MY)=0:IF LI>70 THEN LI=100 ELSE LI=LI+30
20 PLAY "O6CEGECC":GOSUB 100
21 '●●●●● ﾃｷ ｳｺﾞｶｽ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
22 TC=TC+1:IF TC=3 THEN TC=0 ELSE 3
23 IF XX=0 AND YY=0 THEN IX=X:IY=Y
24 XX=SGN(IX-TX):YY=SGN(IY-TY)
25 LOCATE TX,TY:PRINT P$(ME(BX,BY))
26 TX=TX+2*XX:TY=TY+2*YY:BX=BX+XX:BY=BY+YY
27 LOCATE TX,TY:PRINT T$
28 IF TX=X AND TY=Y THEN LI=LI-30:PLAY "O3BC":GOSUB 100:TC=-5
29 IF TX=X OR TY=Y THEN UD=RND(1) ELSE 3
30 IF UD>.1 THEN 3
31 DX=TX:DY=TY:EX=BX:EY=BY:BEEP
32 GX=SGN(X-TX):GY=SGN(Y-TY)
33 DX=DX+2*GX:DY=DY+2*GY:EX=EX+GX:EY=EY+GY
34 LOCATE DX,DY:PRINT W$
35 IF DX=X AND DY=Y THEN LI=LI-5:PLAY "O3BC":GOSUB 100:GOTO 10
36 LOCATE DX,DY:PRINT P$(ME(EX,EY)):GOTO 32
37 '●●●●● ｶﾞｽ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
38 G=G-1:XM=(MU=4)-(MU=6):YM=(MU=8)-(MU=2)
39 GOSUB 102:IF G=0 THEN BM=0 LOCATE 34,20:PRINT P$(0)
40 FX=MX+XM:FY=MY+YM:JX=X+2*XM:JY=Y+2*YM
41 LOCATE JX,JY:PRINT G$
42 IF ME(FX,FY)=1 THEN LOCATE JX,JY:PRINT P$(1):RETURN
43 IF ME(FX,FY)=2 THEN LOCATE JX,JY:PRINT P$(0):CC=CC+1:ME(FX,FY)=0:SC=SC+2:GOSU
B 98:RETURN
44 IF JX=TX AND JY=TY THEN TC=-20:PLAY "O4CEGECC":SC=SC+5:GOSUB 98:RETURN 27
45 LOCATE JX,JY:PRINT P$(ME(FX,FY))
46 FX=FX+XM:FY=FY+YM:JX=JX+2*XM:JY=JY+2*YM:GOTO 41
47 '●●●●● ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
48 PLAY "O5CEGECEGECEGECCCC":PAUSE 10
49 LOCATE 11,10:PRINT "BONUS ";LI*10:SC=SC+LI:LI=100
50 RO=RO+1:PAUSE 10:GOSUB 72:GOTO 10
51 '●●●●● ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
52 PLAY 350:PLAY "O3GFEDGFEDGFEDCCC"
53 PAUSE 20:CLS4:LOCATE 15,10:PRINT "GAME  OVER"
54 PAUSE 20:IF HS<SC THEN HS=SC
55 II=0:PLAY 700:GOSUB 65:GOTO 10
56 '●●●●● ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
57 INIT:CLS 4:PLAY 700
58 DEFINT A-Z:WIDTH 40:CLICK OFF
59 RN=RND(-TIME):CGEN 1:DIM ME(16,12)
60 P$(0)="  ←←↓  ":P$(1)="ee←←↓ee"
61 M$="ab←←↓cd":P$(2)="gg←←↓gg"
62 T$="pq←←↓rs":P$(3)="lm←←↓no"
63 G$="hi←←↓jk":P$(4)="tu←←↓vw"
64 W$="xy←←↓z{"
65 '●●●●● ﾀｲﾄﾙ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
66 SC=0:RO=1:LI=100:CLS 4:CSIZE 3
67 LOCATE 12,4:PRINT#0"NEMO-TON"
68 LOCATE 12,10:PRINT#0"ab    pq"
69 LOCATE 12,12:PRINT#0"cd    rs"
70 LOCATE 13,20:PRINT "PUSH SPACE KEY"
71 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 71 ELSE PLAY "O5CCEEGGGG":CLS 4:CSIZE 0
72 '●●●●● ﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ ｾｯﾄ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
73 FOR J=1 TO 12:FOR I=1 TO 16
74 ME(I,J)=1:NEXT I,J
75 FOR J=2 TO 11:FOR I=2 TO 15
76 ME(I,J)=0:NEXT I,J
77 IF II<20 THEN II=II+2
78 HC=10+II:FOR I=1 TO HC
79 A=INT(RND(1)*12+3):B=INT(RND(1)*8+3)
80 IF ME(A,B)=2 THEN 79 ELSE ME(A,B)=2:NEXT
81 FOR I=1 TO 7
82 A=INT(RND(1)*12+3):B=INT(RND(1)*8+3)
83 IF ME(A,B)<>0 THEN 82 ELSE ME(A,B)=3:NEXT
84 A=INT(RND(1)*12+3):B=INT(RND(1)*8+3)
85 IF ME(A,B)<>0 THEN 84 ELSE ME(A,B)=4
86 '●●●●● ﾍﾝｽｳ ｾｯﾄ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
87 X=2:Y=2:MX=2:MY=2:CC=0:TC=0:BM=0:G=0
88 TX=30:TY=22:BX=16:BY=12:XX=0:YY=0
89 '●●●●● ｶﾞﾒﾝ ｶｸ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
90 CLS 4:FOR J=1 TO 12:FOR I=1 TO 16
91 LOCATE I*2-2,J*2-2
92 PRINT P$(ME(I,J)):NEXT I,J:TIME=0
93 COLOR 4:LOCATE 34,0:PRINT "SCORE"
94 LOCATE 34,4:PRINT "TOP"
95 LOCATE 34,8:PRINT "LIFE"
96 LOCATE 34,12:PRINT "ROUND"
97 LOCATE 34,16:PRINT "GAS":COLOR 7
98 LOCATE 34,2:PRINTUSING "#####0";SC
99 LOCATE 34,6:PRINTUSING "#####0";HS
100 LOCATE 34,10:PRINTUSING "#####0";LI
101 LOCATE 34,14:PRINTUSING " #####";RO
102 LOCATE 34,18:PRINTUSING " #####";G
103 RETURN
104 '●●●●● ｷｬﾗﾃｲｷﾞ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
105 CLS 4:PRINT "One moment, please."
106 FOR I=32 TO 90:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8)
107 FOR C=1 TO 8
108 C$=BIN$(ASC(MID$(A$,C,1)))
109 B$=LEFT$(C$,1):C$=B$+LEFT$(C$,7)
110 MID$(C$,3,1)=B$
111 D$=D$+CHR$(VAL("&B"+C$)):NEXT
112 DEFCHR$(I)=D$+D$+D$:D$="":NEXT
113 DEFCHR$(97)=HEXCHR$("183000010F1F3F1F000000010F1F7FFF18340202000040E0")
114 DEFCHR$(98)=HEXCHR$("180C0080F0F8FCF80000080F0F8FEFF182C404000000207")
115 DEFCHR$(99)=HEXCHR$("1D1D3D3F1F1F3E1CFDFD7D3F1F1F3E1CE0E0400000183E1C")
116 DEFCHR$(100)=HEXCHR$("B8B8BCFCF8F87C38BFBFBEFCF8F87C380707020000187C38")
117 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("CB3B7A005ED9D300F3C383009F1E1C00FBFBFB00DFDFDF00")
118 DEFCHR$(103)=HEXCHR$("440A5049047108928429E85B442B99A6699613A429D42451")
119 DEFCHR$(104)=HEXCHR$("00000D121003142400000D121003142400000D1210031424")
120 DEFCHR$(105)=HEXCHR$("003088084024228200308808402422820030880840242282")
121 DEFCHR$(106)=HEXCHR$("212514032022190021251403202219002125140320221900")
122 DEFCHR$(107)=HEXCHR$("52146002022CC00052146002022CC00052146002022CC000")
123 DEFCHR$(108)=HEXCHR$("000000000000000100000000000102050000000000010307")
124 DEFCHR$(109)=HEXCHR$("180F070718387C3C180F0767F8F87020180F0767F8F8FCFC")
125 DEFCHR$(110)=HEXCHR$("0200060F1F1F0E040A1C3E7E3C1800000F1F3F7F3F1F0E04")
126 DEFCHR$(111)=HEXCHR$("181020408000000000000000000000000F8F0E0C080000000")
127 DEFCHR$(112)=HEXCHR$("00001824241C04000000183C3F1FB7B70000182427 1FB5B7")
128 DEFCHR$(113)=HEXCHR$("000018242438200000000183CFCF8EDED00001824E4F8ADED")
129 DEFCHR$(114)=HEXCHR$("000000000000000063653637071B3D18636536 37071B3D18")
130 DEFCHR$(115)=HEXCHR$("0000000000000000C6A66CECE0D8BC18C6A66CECE0D8BC18")
131 DEFCHR$(116)=HEXCHR$("000000000000000030F3F3F7E78F8F0030F3F3F7E78F8F0")
132 DEFCHR$(117)=HEXCHR$("000000000000000C0F0FCFC7E1E1F0FC0F0FCFC7E1E1F0F")
133 DEFCHR$(118)=HEXCHR$("0000000000000000F0F8787E3F3F0F03F0F8787E3F3F0F03")
134 DEFCHR$(119)=HEXCHR$("0000000000000000F1F1E7EFCFCF0C00F1F1E7EFCFCF0C0")
135 DEFCHR$(120)=HEXCHR$("0000000000000000000010000131F0000000301011 31E")
136 DEFCHR$(121)=HEXCHR$("0000000000000000C08080C0C8000000C08080C878")
137 DEFCHR$(122)=HEXCHR$("00000000000000001303010103000001E1301010300000 0")
138 DEFCHR$(123)=HEXCHR$("000000000000000F8C8000080000000078C88080C0000000")
139 RETURN
```

★山下先生，４月号のレス・アベの「用語辞典」とても参考になりました。(静岡県浜松市・ＡＶＥＣ14才)……【編：この４月号の愛読者カード見てください。**編集長**：「今月よかった記事①用語辞典断空我編」…なんだ？】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

天才・秀才・バカ

はりくん TM



STORYだっよ〜ん

「う〜ん，あれがキャンパス城か」僕は双眼鏡片手につぶやいた。

「まずモンスター・リストを見るとするか……」(**第1図**)。

「な，なるほど，とにかく僕はあの城の12の部屋を通りぬけなければ…」。

あそんでっチョンマゲ！

4と6で英次君を左右に動かし，8ではしごがあるときは登り，ないときはジャンプ，2ではしごをおります。

まず面のはじめにカギのあるブロックが表示されますが（ブロックの色が濃くなったところ）少したつと消えます。この間にカギのある位置を覚えましょう。

そして，モンスターが現れます。うまくよけてください(**第2図**)。そしてカギのあるブロックをスペース・キーで掘ってしまいましょう(**第3図**)。するとカギが現れます。

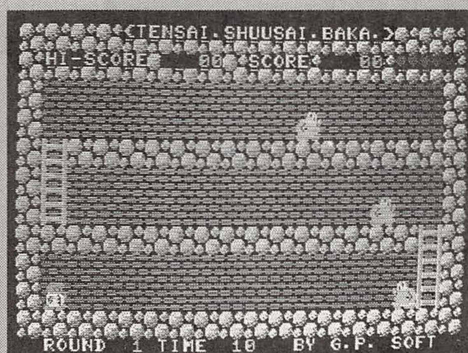
これをくり返して，その部屋のカギをすべて取るとドアがでてきます。そこに入ると面クリアです。面は12面あります。12面クリアするとまた1面からです。

敵につかまるか，TIMEが2,000になると右上のハートが一つ減って，五つなくなるとゲーム・オーバーです(1面クリアするたびに，ハートは五つにもどります)。

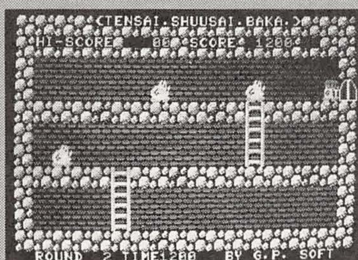
タイトルで，あるキーを押すと，コンティニューができますよ。ただし，RUNしてから，コンティニューをすると，エラーがでるかもしれません。さあどのキーでしょう!?



▲《写真1》キャラクターがかわいい。追いかけっこしているデモ

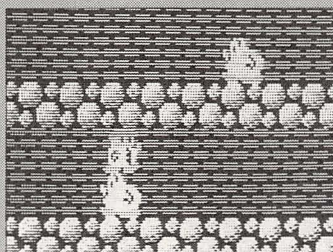


◀《写真2》左下に現れるのが英次くん。カギのあるブロックを覚えておいたかな？

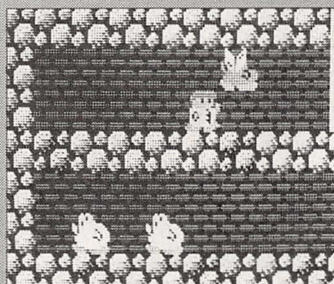


▲《写真3》その部屋のカギをすべて取るとドアが現れる。そこに入ってクリアせよ

▼《写真4》“バカ”という名のモンスターはジャンプで軽くかわせ！



▼《写真5》“秀才”という名のモンスター。ジグザグ攻撃をしかけてくるぞ



★PC−88VAのパンフレットの斉藤由貴ちゃんはすごくかわいい。というわけで，10枚ももらってしまったのは僕だけ？(東京都清瀬市・山田大明神14才)……【編：別冊「PC−8801・8001プログラム大全集」も10冊買って！】

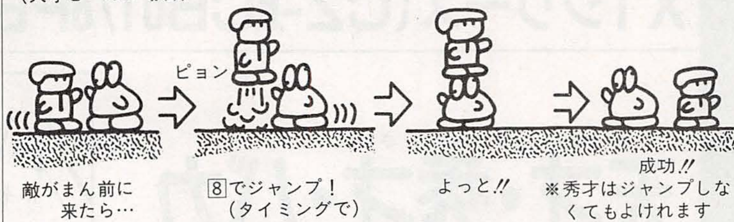


一直線に動き，侵入者には見向きもしない。

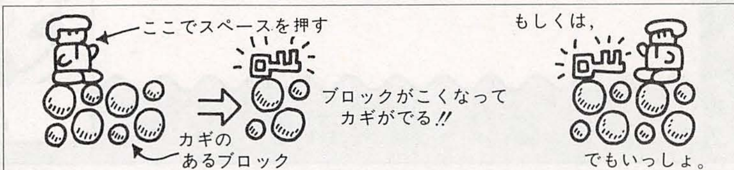
ジグザグ攻撃をしかけてくる。うまくよけろ。

とにかく追いかけてくる。ジャンプでかわそう。

《第１図》モンスター・リスト



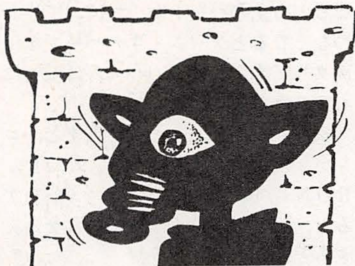
《第２図》よけかた

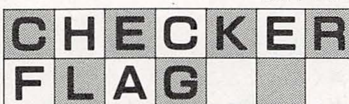


《第３図》カギのだしかた

改造のアドバイス

初心者は，あまりいじらないほうがいいでしょう。あえていうなら，面を変えたり，音楽を変えたり，デモを付加したりしたら，どうでしょうか。





編：キャラクターのうまさが目につきますね。

Dr.D：うむ。天才，秀才，バカという3種類の敵の性格づけが，キャラとよくマッチしているな。

影：しかし，私は思った。天才だ，秀才だと威張るわりには，追いかけが単純でないんかい？

編：か，影さんが天才，秀才をバカにしてますよ。

Dr.D：その単純な追いかけにフウフウ言っている者が何をコクか！

編：ピンポンピンポンピンポン！　突然ですが，『X１プログラム大全集』，君はもう買ったかな？　まだの人は今すぐ本屋さんに走ろう！　それー！

影：コラッ！　何度も同じパターンを使うな!!

天才・秀才・バカのプログラム・リスト

```
10 '              TENSAI
20 '              SHUUSAI
30 '                 BAKA
40 DEFINT A-Z:WIDTH 40:INIT:CLICK OFF:TEMPO 600:PLAY"V1504:V1505"
50 DIM ST(17,9),TX(2),TY(2),TJ(2),VR(2),VH(1):HS=0:GOSUB 1090:CGEN 1
60 SC=0:MA=5:RO=1:GOSUB 880:GOTO 130
70 '                S U B                                  :
80 COLOR 6:LOCATE 13,2 :PRINTUSING"####0";HS:COLOR 7:RETURN
90 COLOR 6:LOCATE 26,2 :PRINTUSING"####0";SC:COLOR 7:RETURN
100 COLOR 6:LOCATE 10,22:PRINTUSING"##";RO    :COLOR 7:RETURN
110 COLOR 6:LOCATE 17,22:PRINTUSING"###0";TI  :COLOR 7:RETURN
120 '               M A I N                                :
130 TI=0:PL=0:I=0:VR=1:GOSUB 650
140 '               EIGI  KUN                              :
150 IF SCRN$(X*2+2,Y*2+4,1)="ラ" THEN VY=1:VX=0:GOTO 170
160 S=STICK(0):VX=(S=4)-(S=6):VY=(S=8)-(S=2):ON -(VX+VY=0) GOTO 230
170 SC$=SCRN$((X+VX)*2+2,(Y+VY)*2+2,1)
180 ON ST(X+VX,Y+VY)+1 GOTO 210,230,230,210,190,550
190 KY=KY-1:ST(X+VX,Y+VY)=0:SC=SC+5:GOSUB 90:PLAY"+G2+B0:+G2":IF KY=0 ELSE 210
200 ST(17,2)=5:LOCATE 36,6:PRINT DR$(5):PLAY"C5EGA+C:E5CGA+C":GOTO 210
210 LOCATE X*2+2,Y*2+2:PRINT DR$(ST(X,Y)):X=X+VX:Y=Y+VY:IF VX THEN VR=VX
220 LOCATE X*2+2,Y*2+2:PRINT EG$(SGN(VR+1)):IF INSTR("ラリモワ",SC$) ELSE 500
230 IF STRIG(0) AND ST(X+VR,Y+1)=2 ELSE 270
240 COLOR 5:LOCATE (X+VR)*2+2,Y*2+4:PRINT BL$:ST(X+VR,Y+1)=1
250 COLOR 7:LOCATE (X+VR)*2+2,Y*2+2:PRINT KY$:ST(X+VR,Y  )=4:PLAY"C4E:E4G"
260 '               G H O S T                              :
270 I=0
280 ON TJ(I)+1 GOSUB 390,410,430
290 LOCATE TX(I)*2+2,TY(I)*2+2:PRINT DR$(ST(TX(I),TY(I)))
300 TX(I)=TX(I)+VX:TY(I)=TY(I)+VY
310 LOCATE TX(I)*2+2,TY(I)*2+2:PRINT G$(TJ(I),VR(I))
320 IF X=TX(I) AND Y=TY(I) THEN 490
330 I=I+1:IF I<3 THEN 280
340 TI=TI+1:GOSUB 110:IF TI=200 THEN 490
350 IF TI>149 THEN PLAY "-E1#C:-E1#C":GOTO 150
360 PL=PL+1:PL$="V14"+MID$("CEGABGFEDEFD",PL,1)+"2V15":PLAY PL$+":"+PL$
370 PL=PL MOD 12:GOTO 150
380 '               GHOST SUB                              :
390 IF TX(I)=1 OR TX(I)=16 THEN VR(I)=-(VR(I)=0)
400 VX=VH(VR(I)):VY=0:RETURN
410 IF TX(I)=1 OR TX(I)=16 THEN VR(I)=-(VR(I)=0)
420 VX=VH(VR(I)):VY=VH(TI MOD 2):RETURN
430 IF Y<>TY(I) THEN VY=SGN(Y-TY(I)) ELSE 470
440 ON SGN(VY+1)+1 GOTO 450,460
450 IF ST(TX(I),TY(I))=3   THEN VX=0:RETURN ELSE 470
460 IF ST(TX(I),TY(I)+1)=3 THEN VX=0:RETURN
470 IF TX(I)=1 OR TX(I)=16 THEN VR(I)=-(VR(I)=0)
480 VX=VH(VR(I)):VY=0:RETURN
490 '               O  U  T  !                             :
500 PAUSE 3:FOR I=Y*2+2 TO 20 STEP 2:LOCATE X*2+2,I:PRINT EG$(1):PLAY"R3"
510 LOCATE X*2+2,I:PRINT CL$:NEXT:LOCATE X*2+2,20:PRINT EG$(1)
520 PAUSE 5:PLAY"E3DC03BAGFEDC704:E3DCBAGFEDC7"
530 PAUSE 20:MA=MA-1:IF MA=0 THEN 600 ELSE 130
540 '               C L E A R                              :
550 PLAY"C6DEDCDCREFGB+C:C6DEDCDCREFGB+C"
560 FOR I=0 TO 2:LOCATE TX(I)*2+2,TY(I)*2+2:PRINT CL$:NEXT
570 FOR I=1 TO MA*2:SC=SC+3:GOSUB 90:BEEP:NEXT:RO=RO+1:IF RO=13 THEN RO=1
```

★ダライアスの２人。プロコとティアット。続けて書くと「PROCOTIAT」ほら，逆から読むと「TAITO CORP」おおーっ！（北海道札幌市・BACK—R14才）……【影：すんごーい！編：およよ。】

```
580 MA=5:GOTO 130
590 '                       GAME OVER
                                                                        :
600 CLS:COLOR 6:LOCATE 15,10:PRINT"GAME OVER":RR=RO
610 PLAY"O3G9F-BD-BE#CV13#CV10#CV1504:O4G9F-BD-BE#CV13#CV10#CV1505"
620 IF SC>HS THEN PAUSE 10:HS=SC:BEEP:COLOR 2:LOCATE 14,13:PRINT"YOUR HIGH!!"
630 PAUSE 30:COLOR 7:GOTO 60
640 '                       R O U N D
                                                                        :
650 CLS:FOR I=0 TO 20 STEP 2:FOR J=2 TO 36 STEP 2:LOCATE J,I:PRINT BL$:NEXT J,I
660 LINE(4,4)-(35,19),"ﾗ",BF:FOR I=0 TO 1:FOR J=4 TO 36 STEP 2:LOCATE J,8+I*6
670 PRINT BL$:NEXT J,I
680 LOCATE 4,2 :PRINT"HI-SCORE":GOSUB 80:LOCATE 20,2 :PRINT"SCORE":GOSUB 90
690 LOCATE 4,22:PRINT"ROUND"    :GOSUB 100:LOCATE 13,22:PRINT"TIME" :GOSUB 110
700 LOCATE 24,22:PRINT"BY G.P. SOFT":LOCATE 10,0:PRINT"<TENSAI.SHUUSAI.BAKA.>"
710 COLOR 2:CGEN:LOCATE 32,2:PRINT STRING$(MA,"♥"):CGEN 1:COLOR 7
720 ON RO RESTORE 1220,1230,1240,1250,1260,1270,1280,1290,1300,1310,1320,1330
730 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 16:ST(J,I)=0:NEXT J,I
740 FOR I=0 TO 9:ST(0,I)=1:ST(17,I)=1:NEXT
750 FOR I=0 TO 17:ST(I,0)=1:ST(I,9)=1:NEXT
760 FOR I=3 TO 9 STEP 3:READ D$:D$=BIN$(VAL("&H"+D$)):D$=STRING$(15,"0")+D$
770 D$=RIGHT$(D$,16):FOR J=1 TO 16:ST(J,I)=2-VAL(MID$(D$,J,1)):NEXT J:NEXT I
780 COLOR 5:FOR I=3 TO 9 STEP 3:FOR J=0 TO 17
790 IF ST(J,I)=2 THEN LOCATE J*2+2,I*2+2:PRINT BL$
800 NEXT J,I:COLOR 7:FOR I=0 TO 9:BEEP:PAUSE 1:NEXT
810 COLOR 7:FOR I=3 TO 9 STEP 3:FOR J=0 TO 17:LOCATE J*2+2,I*2+2:PRINT BL$
820 NEXT J,I:FOR I=3 TO 6 STEP 3:READ DX:FOR J=I TO I+2:ST(DX,J)=3:NEXT J
830 LOCATE DX*2+2,I*2+2:PRINT STRING$(3,KI$+"↓←←"):NEXT I
840 X=1:Y=8:LOCATE 4,18:PRINT EG$(1)
850 FOR I=0 TO 2:READ TX(I),TY(I),TJ(I):VR(I)=1:LOCATE TX(I)*2+2,TY(I)*2+2
860 PRINT G$(TJ(I),VR(I)):NEXT
870 READ KY:PLAY"G5ECGCE+E7:C7EG+E":RETURN
880 '                       T I T L E
                                                                        :
890 CLS:IF POINT(38,6) THEN 930 ELSE PALET 7,0
900 CGEN:LOCATE 12,10:PRINT"ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲﾁｭｳ":FOR I=0 TO 6 STEP 2
910 LINE(38+I,6+I)-(260+I,67+I),PSET,7,B:NEXT:CGEN 1
920 LOCATE 12,10:PRINT STRING$(12," ")
930 CSIZE 3:FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 3:PALET 7,VAL(MID$("157",J,1))
940 COLOR VAL(MID$("157",J,1)):LOCATE VAL(MID$(" 61422",I*2-1,2)),I*2
950 PRINT#0 MID$("TENSAI SHUUSAI BAKA    ",I*7-6,7):PAUSE 1:NEXT:PAUSE 3:NEXT
960 COLOR 6:LOCATE 10,12:PRINT"PUSH SPACE TO START !"
970 COLOR 7:LOCATE 8,22:PRINT"BY GP.SOFT & HARIKUN TM.":CSIZE
980 PLAY"R4:R4":PL1$="AAGREECRDRRRCRDDDD":FOR I=0 TO 1
990 PLAY PL1$+"CEEDRCCDREEGR:"+PL1$+STRING$(13,"R"):NEXT
1000 PL2$="DDRREEEEDRCCCCRRCC-G-G-ARRCRRRC":PLAY PL1$+PL2$+":"+PL1$+PL2$
1010 X=20:TX=16:LINE(0,16)-(39,17),"ﾗ",BF
1020 LOCATE X,16:PRINT CL$;:LOCATE TX,16:PRINT CL$;:PALET 7,INT(RND*7+1)
1030 X=X+2:TX=TX+2:X=X+(X=40)*40:TX=TX+(TX=40)*40
1040 LOCATE X,16:PRINT EG$(1);    :LOCATE TX,16:PRINT G$(0,1);
1050 IF STRIG(0) THEN PALET 7,0:RETURN
1060 IF INKEY$(0)=CHR$(8) THEN RO=RR:PALET 7,0:RETURN
1070 PLAY"R7":GOTO 1020
1080 '                       PCG SET
                                                                        :
1090 LOCATE 15,10:PRINT"PCG SETING"
1100 FOR I=32 TO 90:A$="":FOR J=1 TO 8:B=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1))
1110 A=VAL("&B"+LEFT$(RIGHT$("0000000"+BIN$(B),8),4)):A=A/2 OR A:A=A*16
1120 A=A+VAL("&B"+RIGHT$("000"+BIN$(B),4)):A$=A$+CHR$(A):NEXT
1130 DEFCHR$(I)=A$+A$+A$:NEXT:RESTORE 1350:FOR I=211 TO 219:READ D$
1140 DEFCHR$(I)=HEXCHR$(D$):NEXT:FOR I=220 TO 254 STEP 2:READ D$
1150 DEFCHR$(I)=HEXCHR$(D$):DEFCHR$(I+1)=MIRROR$(HEXCHR$(D$)):NEXT
1160 EG$(0)= "時秒←←↓円生":EG$(1)= "年分←←↓千人":G$(0,0)="●♠←←↓◆◢":G$(0,1)="♥○←←↓◣♣"
1170 G$(1,0)="╳▖↓←← ▞":G$(1,1)=" ▀←←↓□▝":G$(2,0)="▓金←←↓水月":G$(2,1)="木土←←↓日火"
1180 CL$="ララ←←↓ララ"     :BL$="モヤ↓←←ユヨ"     :KI$="リル←←↓リル"     :KY$="ララ←←↓レロ"
1190 VH(0)=-1:VH(1)=1:DR$(0)=CL$:DR$(1)=BL$:DR$(2)=BL$:DR$(3)=KI$:DR$(4)=KY$
```

```
1200 DR$(5)="ﾜﾝ↓←←ﾞﾟ":RETURN
1210 '                       ROUND DATA
1220 DATA FFFE,FFFF,FFFF,1,16,10,2,0,13,5,0,16,8,0,1
1230 DATA EFBE,FEFD,FDFF,12,5,7,2,0,12,2,0,2,5,0,6
1240 DATA FFFF,7BAF,B6DB,9,16,7,5,1,9,8,0,12,8,0,9
1250 DATA D555,AAAB,5555,1,16,6,2,1,9,5,1,12,8,1,22
1260 DATA FFFE,DDF6,F7BF,1,11,6,2,1,15,5,1,13,8,1,7
1270 DATA FFDE,BFFD,FFAF,8,13,12,2,2,6,5,0,9,8,1,6
1280 DATA DFBF,FFFB,F5FB,13,16,15,2,0,8,5,1,11,8,2,6
1290 DATA FBBF,EFF5,F6FF,9,6,15,2,2,7,5,1,10,8,1,7
1300 DATA FBFA,FF6D,F7F7,13,11,10,2,1,7,5,2,7,8,1,8
1310 DATA DFFF,1511,FFFB,6,12,5,2,2,13,5,0,9,8,2,13
1320 DATA 777F,DDDD,EEEE,13,13,9,2,2,8,5,2,16,8,0,11
1330 DATA DAEE,F57F,AEDE,13,13,9,2,2,2,5,2,5,8,2,13
1340 '                       PCG DATAS
                                                                        :
1350 DATA 3E6ADEE0B0C080003E7FFFFFFFFFFF7F3E7FFEFDFEFCD208
1360 DATA 0C0C3020100000 7C0C1EBF8F9E8C807C0C1E3C369800007C
1370 DATA 00013131C18140003E013179FDFD783020013179F1D96000
1380 DATA D43CC06080000000FEFFFFFFFFFFFE7CFEFCFAFDF8A41040
1390 DATA 0000000000000000E7FFE7007EFF7E0000000000000000000
1400 DATA E0E0E0FFFFFFE0E0879F879F90909E80C0C0C0DFDFD0C0C0
1410 DATA 070707FFFFFF0707E4FCE4F404047C04060606F6F6060606
1420 DATA 7C4444477F7C0000FFFFE7477FFF7E007C4444477F7C0000
1430 DATA 002424FEFE000000E7FFE7FEFEFF7E00002424FEFE000000
1440 DATA 0709112121414181070F1F3F3F7F7FF70709112121414181
1450 DATA 818181818181FFF7F7F7F7F7FFFFFF818181818181FF
1460 DATA 0B1D1D1797DFDF5FEFFDFD1777382000B1D1D1797DFDF5F
1470 DATA 008080C0F8FCDEEFE7FFE7808603000000 8080C0F8FCDEEF
1480 DATA 3F7F7F3F3F070000C0808000C0F87F3C3F7F7F3FFFFF7D3C
1490 DATA F797EFFEFEF0000000000000000FFFFEF797EFFEFEFFFFFE
1500 DATA 2030383D3D2D150DE7FFFF3D7F6F750D2030383D3DAD97DF
1510 DATA 2060A060E0E0C080E7FFA760FEFFDE802060A060E0E0E0F0
1520 DATA 0500000000000000A5C08000C0F87F3C5F3F7F7FFFFF7D3C
1530 DATA 000000000000000010000000000FFFFECEF797EFFEFFFFFE
1540 DATA 01071F0781C65F3FE6F8E00078382000000000000080C0583C
1550 DATA 80E0F8E88868FCFE671F0700161702000000000000001436
1560 DATA 78585F3F1F0F00000000000000E0F07E3E7B5B5F3FFFFF7E3E
1570 DATA EFF7DBE6FCF000000000000000020FFF7EEFF7DBE6FCFFFF7E
1580 DATA 00000000000000018E0C0C01676FFFFE01F3F3F1616DFCFFB
1590 DATA 000000000000010F81F0F07C0FEFFEE00E0F0F8F8F0F0F0F8
1600 DATA 37333733170700000C0C0C00060F87E1E7733373377FF3E1E
1610 DATA 980888D8F8F0000047E72700060FFE7CD8E8A8D8F8FCFE7C
```

評…私は，そんな近眼ではなーい(編)

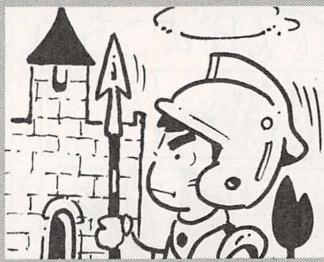


by 木村義明

X1シリーズ

★僕は，自分の足をふんでころんだことがある。影さんは？(宮城県栗原郡・しらけん13才)……【影：いったい，どういう歩きかたをしてるんだ！ちなみに，私は，足の指を車にひかれたことがあったっけ。編：およよ。】

PB-100/110用 タイニーRPG アルクスC-2



佐井　正則

ベーマガには〝黄金の剣〟や〝ガイヤ〟などＰＢのＲＰＧがいくつかありましたが，どれもＲＡＭパックが必要なものでした。ならばどんなものでもいいから，本体のみでＲＰＧっぽいものは作れないかと思い，苦心の末，完成させたプログラムです。

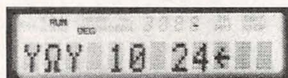
★ストーリー

レセーンルス国とフェルジナン国との戦争もレセーンルス国の勝利に終わり，世の中に平和が訪れようとしていた。だが，フェルジナン国の四つの要塞の一つ，ディーヌス要塞(アルクス)は，Ｃ－２と呼ばれるクリスタルによる強大な力で，今なおレセーンルス国と対立していた。

レセーンルス国の王ランスは，このことを気にはしていたものの，フェルジナン国の併合などで忙しく，そのことばかりにはかまっていられなかった。そこで頼りになる部下を１人ディーヌス要塞（アルクスＣ－２）へ向かわせたのだった。



▲《写真１》アルクスＣ－２を捜して森をさまよう



▲《写真２》モンスターと出会った！ 右が自分のＨＰだ



▲《写真３》おっ，お城だ！ 自分のExpを見れるぞ

タイニーＲＰＧ　アルクスＣ－２のプログラム・リスト

```
P0
  10 PRINT "Arx"
  20 VAC :$="Ω°♠‡ΣY_
     YpHqMpXq":U=3:G
     OTO #1

P1
   2 G=1:Z=6:D=X+Y:B
     =X*Y:IF D*(D-18
     )*(B-25=0;Z=INT
      (D/4+9
   4 PRINT :PRINT MI
     D(Z,3);":";X;Y;
     :IF U≤0;PRINT "
     END":END
   6 IF RAN#<.3 THEN
      40
   8 IF KEY="2";IF Y
     ≠0;Y=Y-1:GOTO 2
  10 IF KEY="8";IF Y
     ≠9;Y=Y+1:GOTO 2
  12 IF KEY="4";IF X
     ≠0;X=X-1:GOTO 2
  14 IF KEY="6";IF X
     <8;X=X+1:GOTO 2
  16 IF KEY≠"5" THEN
      8
  18 GOTO 46-Z*2
  20 PRINT "!":G=2:G
     OTO 40
  24 PRINT "E";I:IF
     FRAC SQR I=0;H=
     H+1:I=I+1:PRINT
      "St↑";H
  25 IF U≥5;X=9
  26 GOTO 2
  28 IF I≥U↑3;U=U+1:
     PRINT "Lv";U
  34 GOTO 2
  40 S=U*8:T=U+H:R=I
     NT (D/6+6
  42 Q=INT (RAN#*D*8
     +U:P=R↑2:IF G=2
     ;Q=72:P=9
  44 PRINT CSR 1;MID
     (R,1);CSR 3;INT
      Q;INT S;"←";CS
     R 4;
  46 IF KEY="3" THEN
      2
  48 IF KEY≠"1" THEN
      46
  50 Q=Q-RAN#*T:S=S-
     RAN#*P:IF S<1;U
     =U-1:PRINT "Lv↓
     ";U:GOTO 2
  52 IF Q≥1 THEN 44
  54 I=I+R:PRINT "Wo
     n":IF G≠2 THEN
     2
  56 PRINT "VICTORY!
     !!"
```



★遊びかた

スタート…[S][0]，タイトル表示後[EXE]ではじまる。

コンティニュー…[S][1]。

移動…[2][4][6][8]キーでそれぞれ下左右上へ，[5]キーは城へ入るときに使う。

戦闘…敵に出会うと，そのキャラクターが表示され，戦闘モードに入る。

左の数字が敵のＨＰで，右の矢印のついたほうが自分のＨＰ。[1]で攻撃，[3]でエスケープ，攻撃すると同時に，敵も攻撃してくる。

エスケープは無条件に成功する。

勝てばExpがあがり，負けるとLvがさがる。Lvが０になるとＥＮＤ。

《第１表》戦闘モード

モンスター	Str	Exp	
Ω	1	1	弱い
○	4	2	まあまあ
♠	9	3	強い
‡	16	4	本当に強い
Σ	9	5	敵の大将

ゲームの目的…アルクスＣ－２にいる敵の大将をやっつけること。

★プログラムについて

Ｐ１の２行に注目。〝ＩＦ Ｄ＊(Ｄ－18)＊(Ｂ－25)＝０〟これを私はＰＢ版論理積と呼んでいます。ちなみに〝＊〟を〝＋〟に変えると，ＰＢ版論理和となります。ANDやORの使えないＰＢ－100でプログラムの圧縮のために考えました。見ると簡単だけど，考えるのは苦労しました。

★キャラクターについて

●移動モード

Ｙ－Ｙ：森を想像してください。

pHq：お城です。ここでレベルアップします。Exp≧(Lv)^{3}のとき。

qMp：お城その２です。ここではExpを見ることができます。さらにExp＝n^{2}ならばStがあがります。

pXq：アレクスＣ－２，大将が１人でたてこもっています。

●自分のステータス

Lv：レベル。これが０になるとＥＮＤ。

Ｅ：経験値。敵を倒すと増える。

St：強さ。戦闘ではSt＋Lvが敵にあたえるダメージになる。

なお，ＨＰは戦闘モードに入るたびにLv×８になっている。

PB-100/110+
増設RAM用
ボクシング
BOXING



山田　憲男

内　容

これはBASICマガジン84年3月号FM－7用の「ボクシング」の移植です(古い‼)。

遊びかた

あなたは3種類のパンチとスウェイ・バックをうまく使いわけ，10人勝ち抜いてチャンピオンになってください。

パンチの種類はテンプル，ボディ，アッパーで，それぞれ[9]，[5]，[1]に対応しています。パンチの威力はテンプル，ボディ，アッパーの順で，テンプルは当たると4割の確率で相手が後退し，ボディは相手のスウェイ・バックを押さえるものです。数10発当てると，効果がでてきます。アッパーは8割の確率で相手が後退します。


▲《写真1》左があなた。両者相手のようすをうかがって…


▲《写真2》それ，ボディへパンチを！ビシッバシッ！


▲《写真3》パンチが当たるとほら，こうなっちゃうのです

BOXINGのプログラム・リスト

```
P0
  1 PRINT "♠=oBOXINGo=Ω":$="_°_o=o°_o_O=πμ◆†♠↑O∂ΣΩ"
  2 A$="♠・":S=0:Q=10
  3 PRINT CSR1;11-Q;" ninme";: GOSUB #9:T=300:U=T:R=1
  4 B$="・"+ MID(12+(11-Q),1):I=4:H=0:L=0:P=0
  5 PRINT : PRINT CSR1;R;" Round";: GOSUB #9:C=0:D=0:X=3:Y=8:J=0:K=0
  6 FOR Z=0 TO 90: PRINT CSR0;"I         I"; CSRX;A$; CSRY-1;B$;
  7 V=0:W=0:G= INT( RAN#*(Q+I)/2: IF G≠0; GOTO 9
  8 IF Y<10;W=1: PRINT CSRY-1;" ";B$;
  9 IF KEY="Q"; IF X>1;X=X-1
 10 IF KEY="C"; IF X<Y-3;X=X+1
 11 IF KEY="1";O=1: GOTO 15
 12 IF KEY="5";O=2: GOTO 15
 13 IF KEY="9";O=3: GOTO 15
 14 GOTO 24
 15 PRINT CSRX+1; MID(O*2-1,2);: GOSUB #8: PRINT CSRX+1;"・ ";
 16 T=T-1: IF Y≠X+3; GOTO 24
 17 IF W=1;W=0: PRINT CSRY-1;B$;" ";: GOTO 27
 18 PRINT CSRY;"*";:U=U-O-1:J=J+1:S=S+10
 19 IF U≦0; GOTO 56
 20 IF J≧K+5; GOTO 56
 21 G= INT( RAN#*10: IF O=1; IF Y<10;Y=Y+1
 22 IF O=2; IF G=0;I=I+1
 23 IF O=3; IF G<5; IF Y<10;Y=Y+1
 24 IF KEY≠"S"; GOTO 27
 25 G= INT( RAN#*9+H: IF G>7; GOTO 27
 26 IF X>1;V=1: PRINT CSRX-1;A$;" ";
 27 O= INT( RAN#*5)+1
 28 IF O=4; IF Y>X+3;Y=Y-1
 29 IF O>3; GOTO 40
 30 IF W=1; GOTO 40
 31 PRINT CSRY-2; MID(O+(5+O),2);: GOSUB #8: PRINT CSRY-2;" ・";
 32 U=U-1: IF Y≠X+3; GOTO 40
 33 IF V=1; GOTO 40
 34 PRINT CSRX;"*";:T=T-O-1:K=K+1
 35 IF T≦0; GOTO 51
 36 IF K≧J+5; GOTO 51
 37 G= INT( RAN#*10: IF O=1; IF X>1;X=X-1
 38 IF O=2; IF G=0;H=H+1
 39 IF O=3; IF G<5; IF X>1;X=X-1
 40 NEXT Z
 41 PRINT : PRINT " Round end. ";: GOSUB #9:T=T+20:U=U+20
 42 PRINT CSR0;"♠・        "; CSR10;B$;: GOSUB #9
 43 PRINT CSR1;T; CSR5;U;: GOSUB #9:E=10:F=E
 44 IF C>D;F=10:E=10-(2*(C-D)
 45 IF D>C;E=10:F=10-(2*(D-C)
 46 PRINT CSR2;E;" x";F;: GOSUB #9:L=L+E:P=P+F
 47 R=R+1: IF R<5; GOTO 5
 48 PRINT CSR0;"HANTEI TOTAL";L;" x";P;: GOSUB #9
 49 IF L>P; PRINT " WIN!":S=S+500:Q=Q-1: GOTO 3
 50 IF P≧L; PRINT " LOSE:Sc.";S: END
 51 G= INT( RAN#*2)+8:C=C+1: IF C=3;G=10
 52 J=0:K=0: IF T≦0:G=10
 53 FOR M=1 TO G: GOSUB #8: PRINT CSRX-1;",_";: GOSUB #8
 54 PRINT CSRX-1;"._"; CSR9;M;: NEXT M: IF G<10; GOTO 40
 55 GOSUB #9: PRINT : PRINT "  KO LOSE!  :Sc.";S: END
 56 G= INT( RAN#*2)+8:D=D+1: IF D=3;G=10
 57 J=0:K=0: IF U≦0:G=10
 58 FOR M=1 TO G: GOSUB #8: PRINT CSRY;"_,";: GOSUB #8
 59 PRINT CSRY;"_."; CSR9;M;: NEXT M: IF G<10; GOTO 40
 60 GOSUB #9: PRINT : PRINT "  KO WIN !":Q=Q-1:S=S+(7-R)*500
 61 IF Q>0; GOTO 3
 62 S=S+10000: PRINT "You are...♥♥♥Champion!♥♥♥:Sc.";S

P8
  1 FOR N=0 TO 9: NEXT N: RETURN

P9
  1 FOR N=0 TO 99: NEXT N: RETURN
```

なお，左にいるのが自分で，[Q]でうしろ，[C]で前に移動します。スウェイ・バックは[S]ですが，連続しては使えません。

1ラウンドに3回ダウンするか，スタミナがなくなるとKO負けです。

4ラウンドまであり，ラウンド終了ごとにスタミナ，判定が表示されます。

改造のアドバイス

簡単すぎる人は，4行のI＝4をI＝3に，27行の5を4にしてください。

《第1表》変数表

A＄	自分のキャラクター	N	ループ
B＄	敵のキャラクター	O	パンチの種類
C	自分のダウン数	P	敵のポイント計
D	敵のダウン数	Q	敵の残り人数
E	自分のポイント	R	ラウンド
F	敵のポイント	S	スコア
G	乱数&カウント	T	自分のスタミナ
H	自分のスウェイ確率	U	敵のスタミナ
I	敵のスウェイ確率	V	自分のスウェイ有無
J	自分のパンチヒット数	W	敵のスウェイ有無
K	敵のパンチヒット数	X	自分のX座標
L	自分のポイント数	Y	敵のX座標
M	ループ	Z	カウンター

PB-100

★フッフッフッ！よくぞボツ箱からはいあがってきたハガキたちよ，いけ～っ‼影さん，このハガキをボツにしたら，OFコーナーをBOOKジャックするぞ！(宮崎市・すかるちゃんくん13才)……【影：負けました。】

PC-1245用

エスケープ
ESCAPE!



きどあいらく

STORY & HOW TO PLAY

彼は無実の罪でつかまった。それに腹を立てた彼は，警官を本当に刺してしまった。もう立派な殺人である。そして，無期懲役(むきちょうえき)の処分をくらい，刑務所送りとなったのである。

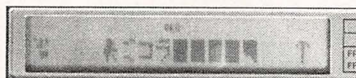
彼の監禁された1245号室は，脱走不可能といわれるところだった。幅約1mの厚い岩盤は，3種の石質をもち，それが4段になって突破不可能な巨大な壁をつくっているのである。この壁のむこうには，つぎの監禁室へと続くぬけ穴があるのだ。

不運なことに部屋全体は暗く，石質を見わけることはできない。しかし，彼は脱走することを決心したのだった…。

約半年が過ぎ，彼はいよいよ脱走を実行することにした。3種の岩盤を砕くには，対応した道具が必要となる。彼が半年かけて調べ，集めた道具は，つるはし，シャベル，ハンマである。



▲《写真1》監視人の目を盗んで，右の壁を壊そうとするのだが…



▲《写真2》監視人に見つかると，ほら，こんな大声でどなられる

ESCAPE！のプログラム・リスト

```
10:WAIT 200: PRINT "  E
   SCAPE!!": RANDOM
20:S=0:R=1:M=3
30:DIM F(4)
35:FOR I=1 TO 4:F(I)=
   RND (3): NEXT I
40:WAIT 0: PRINT ""
45:X=1:T=1:H=100:K=0:U=
   1:C=1
50:CALL &11E0
60:POKE &F81B,127
65:FOR I=0 TO 19: POKE
   &F828+I,127: NEXT I
70:POKE &F877,127,63,31
   ,31,15
75:ON U GOSUB 165,170,1
   75
80:POKE &F800+5T,24,127
   ,31,42,72
90:POKE &F819+5X,8,107,
   31,107,8
91:IF T=4 AND X<>1 THEN
   180
93:IF H=0 THEN 190
95:IF X=6 THEN 200
100:A$= INKEY$
105:IF A$="4" AND X>1
    THEN LET B=-1: GOTO
    125
107:IF A$="6" AND X<2+K
    THEN LET B=1: GOTO 1
    25
110:IF A$<>"/" THEN 118
115:IF X=2+K AND F(K+1)=
    U THEN POKE &F828+5K
    ,0,0,0,0,0:K=K+1:S=S
    +10K: GOTO 130
117:IF X=1 THEN LET U=U+
    ((U=1)+(U=2))+(U=3)*
    -2: ON U GOSUB 165,1
    70,175: GOTO 130
118:IF A$="C" AND C=1
    THEN POKE &F800+5T,0
    ,0,0,0,0:T=1:C=0:
    GOTO 160
123:GOTO 130
125:POKE &F819+5X,0,0,0,
    0,0:X=X+B
130:E= RND (3)
135:IF E=1 THEN 160
140:POKE &F800+5T,0,0,0,
    0,0
145:T=T+((E=2)*(T>1))*-1
    +((E=3)*(T<4))
160:H=H-1: GOTO 80
165:POKE &F868,2,1,127,1
    ,2: RETURN
170:POKE &F868,48,81,95,
    81,48: RETURN
175:POKE &F868,14,14,127
    ,14,14: RETURN
180:POKE &F819,0,34,34,6
    5,65,34,34,34,34,62,
    4,5,69,37,29: GOSUB
    220
185:M=M-1: IF M>0 THEN 4
    0
190:WAIT : PRINT "GAME O
    VER:";S: END
200:POKE &F837,96,16,96,
    56,88: GOSUB 220
205:POKE &F837,0,0,0,0,0
    : POKE &F877,127,63,
    95,127,111: GOSUB 22
    0
210:S=S+100*(R+C)+10H:R=
    R+1: GOTO 35
220:FOR I=1 TO 20: NEXT
    I: RETURN
```

どれも普通のものよりも，大きくて重いので，最大一つしか持つことができない。

彼は，監視人の目を盗みながら壁と鉄格子の間を行ったり来たり（6，4キー）している。まず彼はつるはしで岩盤をたたいた（/キー）。

しかし，にぶい音とともにつるはしは，はねかえされた。どうやら石質に道具が合わないらしい。彼は鉄格子のところへもどり，道具をシャベルにかえて（/キー）再び壁をさした。すると，壁がくずれて向こうの壁が見えた。また彼はもどって道具を変えて何度も試した…。

監視人が鉄格子のところに来たとき彼も鉄格子のところにいなければならない。緊急ブザーのスイッチを押せば（Cキー）監視人は遠ざかるが，これは一度しか使えない。脱走時間は休み時間のたった数百秒の間だ。

彼は必死に壁をたたき続けた…。



評…お、おぞましや（編）

by スカイバード

★なにわさん，こんどのナムコゲームのパソコンへの移植はワンダーモモにしましょう。影さんがよろこぶから。
（福岡市・鹿山忠雄15才）……【**影**：上のイラストを見なさい！**一同**：へ，編集長～。**編集長**：お先に！】

PC-1500+
4K拡張RAM
S.P.T.（エス ピー ティー）



桐山 直己

●はじめに

本プログラムは，"蒼き流星S.P.T.レイズナー"が途中打ち切りになったその怒りをエネルギーにして制作しました。

●ストーリー

1996年，君はS.P.T."レイズナー"を奪い，地球の危機を知らせにやってきました。敵の攻撃の中をくぐり抜けて，無事月に着陸しました。

そこに，5か所から，救助の通信があり，君は愛機レイズナーを操り，人命救助へ出動した！ レイズナーはライフルとミサイル，そして，無敵技"V－MAX"機能をもっている。君は英雄になれるか。

●内　容

このゲームは，5エリアで構成されていて，各エリアごとに3ステージあり，各ステージごとに3回の戦闘があります。1ステージ・クリアするごとに人命救助をし，各エリアの最後まで連れて行きます。

レイズナーの各部に受けたダメージと消費したエネルギーは，エリアをクリアすると，元にもどります。ちなみに敵のキャラクターは，無人機のスカルガンナー・タイプです。

●遊びかた

ライフルとミサイルを使って敵を攻撃してください。スクリーンは6方向にわかれています。

表示は，敵表示→コマンド入力→攻撃，移動行程→敵表示と順番に自動的に変わっていきます。プリンタには自分と敵の被害がだされます。敵はダメージ5以上で破壊できます。レイズナーは頭か胴を破壊されると，ゲーム・オーバーになり，両腕を破壊されるとライフルが使えなくなります。

プリンタをお持ちでない方にはプリンタなしでできる方法を後述してあります。ただし，表示が雑になります。

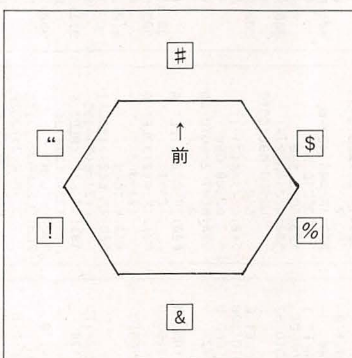
●操作方法

"COMMAND？"と表示されている間に，MTFCVのいずれかのキーを押してください。

M：**移動**…エネルギー20消費。"DIRECTION？"と表示されたら，移動したい方向のキー（**第1図**）を押してください。その方向にいる敵は近づきますが，反対方向にいる敵は遠ざかります。

T：**施回**…エネルギー10消費。移動と同じように正面にまわしたい方向のキー（**第1図**）を押してください。

F：**ライフル攻撃**…エネルギー5消費。射界は前方3方向（“＃$の範囲）のみです。攻撃はすべて命中判定をします（はずれがある）。照準が敵につきますから，攻撃したい敵にきたらYキーを押してください。



《第1図》各方向キー

C：**ミサイル攻撃**…2発のみ。射界は全周囲。照準セットはライフルと同じです。

V：**V－MAX機動**…エネルギー300消費。これを押すとその面の敵は全滅します。

これらを使用して規定時間内に1ステージ・クリアしてください。スカルガンナー1機破壊すると10点です。

●プリンタのない人へ

まずLF，COLOR命令を削除してください。つぎにLPRINT命令をPAUSEに変えてください。950行のLPRINT"…"はカット。表示が雑になりますが，がまんしてください。

《第1表》レイズナー各部性能

名 称	装甲厚	耐久力	目標値
頭	3	4	＋4
胴	5	5	＋2
右手	3	4	＋1
左手	3	4	＋1
右足	4	4	＋2
左足	4	4	＋2

《第2表》武器性能

名　称	距離	攻撃力	命中率
LDR－OOR（ライフル）	遠	3	7
	中	4	8
	近	5	9
CMW－OOM（カーフミサイル）※2発のみ	遠	5	10
	中		9
	近		8

《第3表》キー入力

キー	内　容	消費E
M	移動	20
T	施回	10
F	ライフル攻撃	5
C	ミサイル攻撃	0
V	V－MAX機能	300

《第4表》スカルガンナー性能

距離	グラフィック	攻撃力	装甲厚	射手値	目標値	命中率	耐久力
遠	A$(1)	2	3	±0	＋1	7	4
中	A$(2)	3		－1	±0	8	
近	A$(3)	4		－2	－1	9	

▲《写真1》ライフルとミサイルで敵を攻撃せよ

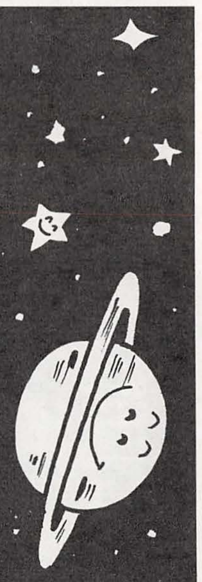
▲《写真2》V-MAX機動！

PC-1500

★朝起きると，体じゅうがジンマシンでかゆくなる女性歌手は，さて誰でしょう？（愛知県名古屋市・剣道2段バリバリ現役社会教師岩本昭男14才）……【Dr.D：うーむ，朝カユイねー。影：ピンポンピンポン。Dr.D：？】

S. P. T.のプログラム・リスト

```
10:WAIT 100:
   CURSOR 1:PRINT
   "** SPT LAYZNE
   R GAME **":
   BEEP ON :
   RANDOM
11:DIM A(3),B(6),
   E(3),F(3),G(6)
   ,H(6),I(6),J(6
   )
13:DIM A$(3),C$(6
   )
20:RESTORE 5000:
   READ A$(1),A$(
   2),A$(3),A$,B$
21:FOR A=1TO 6:
   READ G(A),H(A)
   ,I(A),C$(A):
   NEXT A
30:J=0:N=0:S=0:L=
   0:A$(0)="00000
   000000000"
40:COLOR 3:BEEP 5
   ,50,300:LPRINT
   "Alarm Message
   !"
100:CLS :E=2000:K=
   0:O=0:N=N+1:J=
   J-1:UF=0
101:FOR Z=1TO 6:J(
   Z)=0:NEXT Z
110:CURSOR 8:BEEP
   1:PAUSE "AREA
   ";N:CLS :LF 1
120:CLS :P=0:O=O+1
   :M=2:T=10:BEEP
   1:CURSOR 8:
   PAUSE "STAGE "
   ;O:LF 1
123:WAIT 0:FOR Z=0
   TO 155:GCURSOR
   Z:GPRINT "0008
   70606060180E0F
   1F344C0C0808":
   BEEP 1,230,5:
   NEXT Z
130:CLS :P=P+1:
   BEEP 1:CURSOR
   8:PAUSE "ACT "
   ;P:CLS :LF 1:
   WAIT 0
140:FOR Z=1TO 3:A(
   Z)=1:E(Z)=RND
   155:F(Z)=0:
   NEXT Z
150:CLS :FOR Z=1TO
   3:WAIT 0:IF E(
   Z)>=130GOTO 15
   2
151:GCURSOR E(Z):
   GPRINT A$(A(Z)
   )
152:IF F(Z)>4GOTO
   154
153:IF RND 3=2WAIT
   0:GCURSOR E(Z)
   :BEEP 2,100,50
   :GPRINT A$:
   GCURSOR E(Z):
   GPRINT A$(A(Z)
   ):Q=1:GOSUB 10
   00
154:NEXT Z
160:WAIT 0:GCURSOR
   130:GPRINT "7F
   ":GCURSOR 151:
   GPRINT "7F":
   FOR Z3=1TO INT
   (E/100):
   GCURSOR 130+Z3
   :GPRINT "7F":
   BEEP 1,10,5
161:NEXT Z3
190:WAIT 50:PRINT
   :PAUSE "Energy
   =";E;"gk"
200:WAIT 0:BEEP 1:
   FOR R2=1TO 30:
   PRINT "COMMAND
   ?":C$=INKEY$
   :IF C$<>""GOTO
   210
201:NEXT R2:T=T-0.
   1:GOTO 300
210:T=T-0.1:BEEP 1
   :IF C$="M"LET
   E=E-20:GOTO 52
   0
211:IF C$="T"LET E
   =E-10:GOTO 500
212:IF C$="F"AND U
   F=0LET Q=2:
   GOTO 700
213:IF C$="C"AND M
   >0LET Q=3:GOTO
   800
215:IF C$="V"GOTO
   950
216:GOTO 201
300:CLS :FOR Z=1TO
   3:IF F(Z)>4
   GOTO 307
301:IF E(Z)>=130
   GOTO 303
302:GCURSOR E(Z):
   GPRINT A$(A(Z)
   )
303:IF RND 2=1GOTO
   304
304:E(Z)=E(Z)+((-1
   )^RND 4)*RND 2
   6:GOSUB 690
305:IF RND 2=1GOTO
   306
306:A(Z)=A(Z)+(RND
   3-2):GOSUB 680
307:NEXT Z:IF T<=0
   GOTO 2020
308:IF E<=0GOTO 20
   25
309:GOTO 150
500:NO=0:GOSUB 900
   :IF NO=1GOTO 3
   00
501:IF DI=1LET U=5
   2:GOTO 510
502:IF DI=2LET U=2
   6:GOTO 510
503:IF DI=4LET U=-
   26:GOTO 510
504:IF DI=5LET U=-
   52:GOTO 510
505:IF DI=6LET U=-
   78:GOTO 510
506:GOTO 300
510:FOR Z=1TO 3:E(
   Z)=E(Z)+U:
   GOSUB 690
512:NEXT Z:GOTO 30
   0
520:NO=0:GOSUB 900
   :IF NO=1GOTO 3
   00
521:FOR Z=1TO 3:W=
   INT (E(Z)/26)+
   1:IF F(Z)>4
   GOTO 525
522:IF DI=WGOTO 53
   0
523:IF ABS (DI-W)=
   3GOTO 540
525:GOTO 550
530:A(Z)=A(Z)+1:
   GOSUB 680:GOTO
   550
540:A(Z)=A(Z)-1:
   GOSUB 680
550:NEXT Z:GOTO 30
   0
680:IF A(Z)<1LET A
   (Z)=1
681:IF A(Z)>3LET A
   (Z)=3
682:RETURN
690:IF E(Z)>155LET
   E(Z)=E(Z)-155
691:IF E(Z)<0LET E
   (Z)=E(Z)+155
692:RETURN
700:CLS :FOR Z=1TO
   3:IF E(Z)<23OR
   E(Z)>101OR F(Z
   )>4GOTO 707
701:BEEP 1:GCURSOR
   E(Z)-4:GPRINT
   "080814":
   GCURSOR E(Z)+8
   :GPRINT "14080
   8":GCURSOR E(Z
   ):GPRINT A$(A(
   Z)):PAUSE :FOR
   R3=1TO 30
702:D$=INKEY$ :IF
   D$="Y"GOTO 704
703:GOTO 706
704:E=E-5:BEEP 10,
   200,7:GOSUB 10
   00:GOTO 300
706:NEXT R3:
   GCURSOR E(Z)-4
   :GPRINT "00000
   0":GCURSOR E(Z
   )+8:GPRINT "00
   0000"
707:NEXT Z:GOTO 30
   0
800:CLS :FOR Z=1TO
   3:IF F(Z)>4
   GOTO 806
801:BEEP 1:GCURSOR
   E(Z)-4:GPRINT
   "080814":
   GCURSOR E(Z)+8
   :GPRINT "14080
   8":GCURSOR E(Z
   ):GPRINT A$(A(
   Z)):PAUSE
802:FOR R3=1TO 30:
   D$=INKEY$ :IF
   D$="Y"GOTO 804
803:NEXT R3:
   GCURSOR E(Z)-4
   :GPRINT "00000
   0":GCURSOR E(Z
   )+8:GPRINT "00
   0000":GOTO 806
804:M=M-1:BEEP 1,5
   0,200:GOSUB 10
   00:GOTO 300
806:NEXT Z:GOTO 30
   0
900:PAUSE "DIRECTI
   ON ?":BEEP 1:
   FOR R3=1TO 30:
   AS=ASC INKEY$
   :IF AS=0GOTO 9
   05
901:GOTO 910
905:NEXT R3:NO=1:
   RETURN
910:DI=AS-16:IF DI
   <1OR DI>6GOTO
   905
911:BEEP 1,50:
   RETURN
950:CLS :PAUSE "V-
   MAX System Sta
   rt!":COLOR 3:
   LPRINT "V-MAX
   System":CLS :
   WAIT 0
951:FOR Z1=0TO 139
   :GCURSOR Z1:
   GPRINT "142222
   2241494949494D
   5D6F4941221408
   ":BEEP 1,50,3:
   NEXT Z1
952:FOR Z1=139TO 0
   STEP -1:
   GCURSOR Z1:
   GPRINT "081422
   41496F5D4D4B49
   49494122222214
   ":BEEP 1,50,3:
   NEXT Z1
953:FOR Z1=0TO 155
   :GCURSOR Z1:
   GPRINT "142222
   2241494949494D
   5D6F4941221408
   ":BEEP 1,50,3:
   NEXT Z1
954:FOR Z=1TO 3:IF
   F(Z)<5LET L=L+
   10:GCURSOR E(Z
   ):GPRINT B$:
   BEEP 1,220,250
   :F(Z)=5
955:NEXT Z:E=E-300
   :T=T-0.3:GOTO
   3000
1000:ON QGOTO 100
   1,1008,1009
1001:HP=RND 12:IF
   HP=1OR HP=3
   OR HP=12LET
   HP=1:GOTO 10
   07
1002:IF HP=2OR HP
   =7OR HP=9LET
   HP=2:GOTO 10
   07
1003:IF HP=8LET H
   P=3:GOTO 100
   7
1004:IF HP=6LET H
   P=4:GOTO 100
   7
1005:IF HP=4OR HP
   =10LET HP=5:
   GOTO 1007
1006:IF HP=5OR HP
   =11LET HP=5
1007:F=1+A(Z):G=G
   (HP):H=1-A(Z
   ):I=I(HP):R=
   6+A(Z):GOTO
   1011
1008:F=2+A(Z):G=3
   :H=J:I=2-A(Z
   ):R=6+A(Z):
   GOTO 1011
1009:F=5:G=3:H=J:
   I=2-A(Z):R=7
   +A(Z):GOTO 1
   011
1011:IF (R-(H+I))
   <RND 12
   RETURN
1015:RESTORE 5020
   +(F-G)+3:FOR
   Z2=1TO 6:
   READ B(Z2):
   NEXT Z2
1016:IF Q>1GOTO 1
   021
1017:R1=RND 6:J(H
   P)=J(HP)+B(R
   1):IF B(R1)=
   0RETURN
1018:COLOR 1:
   LPRINT C$(HP
   );" Damage "
   ;J(HP)
1019:IF J(HP)>H(H
   P)COLOR 3:
   LPRINT C$(HP
   );" Destroye
   d":GOTO 2000
1020:RETURN
1021:R1=RND 6:F(Z
   )=F(Z)+B(R1)
   :IF B(R1)=0
   RETURN
1022:COLOR 2:
   LPRINT "SG("
   ;Z;" ) Damag
   e ";F(Z)
1023:IF F(Z)>4
   GCURSOR E(Z)
   :GPRINT B$:
   BEEP 1,220,2
   50:L=L+10:
   COLOR 3:
   LPRINT "SG("
   ;Z;" ) Destr
   oyed":A(Z)=0
1024:GOTO 3000
1025:RETURN
2000:IF HP>4GOTO
   1020
2001:IF HP<3GOTO
   2008
2002:IF J(3)>4AND
   J(4)>4LET UF
   =1
2003:GOTO 1020
2008:BEEP 1,252,5
   00:FOR Z1=0
   TO 155:
   GCURSOR Z1:
   GPRINT "7F":
   NEXT Z1:
   PAUSE :CLS
2009:LF 1:LPRINT
   "Layzner was
   destroyed."
   :GOTO 2030
2010:LF 1:LPRINT
   "You Cleared
   5 Areas!":
   LPRINT "Miss
   ion Was Acco
   mplished!!"
2011:L=L+1000+E*1
   0:GOTO 2035
2020:LF 1:LPRINT
   "Time Up.":
   GOTO 2030
2025:LF 1:LPRINT
   "No Energy."
2030:COLOR 3:
   LPRINT "Area
   ";N-1;" Clea
   r"
2035:LPRINT "Scor
   e =";L:LF 1:
   LPRINT "Good
   Luck!":LF 5
   :END
3000:IF E<=0GOTO
   2025
3001:IF F(1)>4AND
   F(2)>4AND F(
   3)>4GOTO 301
   0
3005:GOTO 1025
3010:CLS :PAUSE "
   Act";P;" Cle
   ar!":L=L+20*
   N*O*P:IF P<3
   GOTO 130
3015:CLS :PAUSE "
   Stage";O;" C
   lear!":L=L+
   30*N*O:IF O=
   3GOTO 3020
3016:CLS :GCURSOR
   100:GPRINT "
   6030707060":
   WAIT 0:FOR Z
   1=0TO 20:
   GCURSOR Z1
3017:GPRINT "0020
   120E7F0C0810
   ":BEEP 1,150
   ,5:NEXT Z1:
   FOR Z1=1TO
   INT T:
   GCURSOR 100-
   Z1*2:GPRINT
   "40":NEXT Z1
   :PAUSE
3018:K=K+INT T:L=
   L+INT T*20*O
   :PAUSE "Bonu
   s =";INT T*2
   0*O:GOTO 120
3020:CLS :PAUSE "
   Area";N;" Cl
   ear!!":L=L+5
   0*N:GCURSOR
   150:GPRINT "
   7C1E7F7E7C":
   WAIT 0:FOR Z
   1=0TO 100:
   GCURSOR Z1
3021:GPRINT "0020
   120E7F0C0810
   ":BEEP 1,150
   ,5:NEXT Z1:
   PAUSE :WAIT
   0:FOR Z1=1TO
   K:GCURSOR 99
   -Z1*2:GPRINT
   "40":BEEP 1
3022:NEXT Z1:L=L+
   (K*50+E)*N:
   WAIT 100:
   PRINT "Speci
   al Bonus =";
   (K*50+E)*N:K
   =0
3030:IF N<5GOTO 1
   00
3031:GOTO 2010
5000:DATA "000202
   03070200","0
   00C1F071F0C0
   0","000C7F1F
   7F0C00","081
   C0800081C08"
5001:DATA "320453
   10452849"
5002:DATA 3,4,4,"
   Head",5,5,2,
   "Body",3,4,1
   ,"R.Arm",3,4
   ,1,"L.Arm",4
   ,4,2,"R.Leg"
   ,4,4,2
5003:DATA "L.Leg"
5020:DATA 1,1,0,0
   ,0,0
5021:DATA 2,1,1,0
   ,0,0
5022:DATA 2,2,1,1
   ,0,0
5023:DATA 3,2,2,1
   ,1,0
5024:DATA 4,3,2,2
   ,1,1
5025:DATA 5,4,3,2
   ,2,1
```



★つ，ついにできた！夜も寝ないで昼寝して考えたギャグが！（熊本県鹿本郡・ミニペンシル15才）……【影：だから，そのギャグはなんなんだい！つぐ美：何を１人で叫んでるんですか。影：だから，もう，いやっ！】

PC-2001用
奈良(なら)の春日野(かすがの)ウスラの冒険(ぼうけん)



慶応ボーイ

✤ストーリー

奈良の春日野青芝で，春の日ざしの中，ウスラが鹿のフンをいっしょうけんめいに食べています。そこに，天敵ゼットントンが現れました。ゼットントンのスーパー・パンチはあまりに強力で，1発でウスラは死んでしまいます。

しかし，ウスラには強力な糸があり，ゼットントンもこれにはかないません。ウスラはゼットントンを糸で倒しながら春日野の鹿のフンを全部食べられるでしょうか。

✤コントロール

SPACE …糸を右に向けて発射。糸の先に当たると，ゼットントンは死にます。
8 …………上に進む。
2 …………下に進む。
4 …………左に進む。
6 …………右に進む。

（注意1） 画面の左右端は，ワープ可能です。
（注意2） 鹿のフンを全部食べたら面クリアですが，だんだんむずかしくなります。

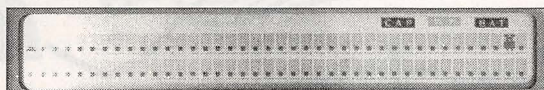
✤余談1 (改造についてのアドバイス)

大学入試を無事終え，2日がかりで作りました。おもしろさはうけあいですが，ミュージックはくふうしませんでした。REMを多くしておいたので，各自くふうしてください。

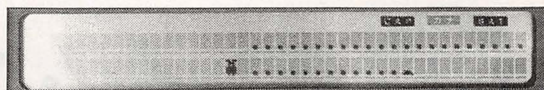
✤余談2（今後の展望）

PC－2001のゲームも，最近はアドベンチャー・ゲームが多いようです。しかし，私は，あくまでもリアルタイムを作っていくつもりです。





▲《写真1》この散らばっているのが鹿のフンなのか。ふーん



▲《写真2》鹿のフンを食べまくるウスラ。それをじゃまするゼットントン

奈良の春日野ウスラの冒険のプログラム・リスト

```
10 REM *** ﾅﾗﾉｶｽｶﾞﾉ ｳｽﾗﾉﾎﾞｳｹﾝ ***
20 REM *** By. ｹｲｵｳﾎﾞｰｲ ***
30 REM * POKE *
40 FORI=0TO19:READA$:POKE&HFCAE+I,VAL("&H"+A$):NEXTI
50 DATA 40,60,70,70,20
60 DATA 20,70,70,60,40
70 DATA 39,7F,3A,7F,39
75 DATA 40,60,60,60,40
80 REM * $ *
90 PC$=CHR$(&HE1):OB$=CHR$(&HE2)
100 REM * ｾｯﾃｲ 1 *
110 SC=0:DIMA$(79)
120 P=1:J=.6
130 REM * ｾｯﾃｲ 2 *
140 PC=0:OB=39:FORI=0TO79:A$(I)=".":NEXTI:J=J-.1
150 REM * ｶｲｼ *
160 WAIT50:BEEP25,1:BEEP27,1:PAUSE P;"ﾒﾝ ｽﾀｰﾄ !!!"
170 REM * ｶﾞﾒﾝ (1) *
180 PRINT CHR$(12);:FORI=0TO79:PRINT A$(I);:NEXTI
210 REM * ｶﾞﾒﾝ (2) *
215 IFC=-1ANDPC<>39ANDPC<>79THENLOCATEPC:PRINT PC$;" ";
216 IFC= 1ANDPC<>0ANDPC<>40THENLOCATEPC-1:PRINT " ";PC$;
218 IFO= 1THENLOCATEOB-1:PRINT A$(OB-1);OB$;
219 IFO=-1THENLOCATEOB:PRINT OB$;A$(OB+1);
220 IFC=-1ANDPC=39THENLOCATE0:PRINT " ";:LOCATE39:PRINT PC$;
221 IFC=-1ANDPC=79THENLOCATE40:PRINT " ";:LOCATE79:PRINT PC$;
222 IFC=1ANDPC=0THENLOCATE39:PRINT " ";:LOCATE0:PRINT PC$;
223 IFC=1ANDPC=40THENLOCATE79:PRINT " ";:LOCATE40:PRINT PC$;
224 IFC=0THENLOCATEPC:PRINT PC$;
225 IFO=0THENLOCATEOB:PRINT OB$;
226 LOCATEPC:PRINT CHR$(&HE3);
230 REM * ｼｮﾘ A *
240 IFOB=PCTHENFORI=0TO5:BEEP31,1:NEXTI:PRINT CHR$(12);"GAME OVER SCORE :";SC:EN
D
250 REM * ｼｮﾘ B *
260 IFA$(PC)="."THENA$(PC)=" ":SC=SC+10
270 FORI=0TO79:IFA$(I)="."THEN280ELSENEXTI:PRINT CHR$(12);P;" MEN CLEAR !";:SC=S
C+1000*P:P=P+1:PRINT SC:GOTO 140
280 REM * ｺﾝﾄﾛｰﾙ *
285 J$=INKEY$:IFJ$<>""THENQ$=J$
287 IFQ$=" "AND(PC<>37ANDPC<>38ANDPC<>39ANDPC<>77ANDPC<>78ANDPC<>79)THENC=0:GOSU
B500:GOTO 330
290 IFQ$="4"THENC=-1:PC$=CHR$(&HE1):PC=PC-1:IFPC=-1ORPC=39THENPC=PC+40
300 IFQ$="6"THENC=1:PC=PC+1:PC$=CHR$(&HE0):IFPC=40ORPC=80THENPC=PC-40
310 IFQ$="8"ANDPC>=40THENC=0:PC=PC-40:LOCATEPC+40:PRINT A$(PC+40);
320 IFQ$="2"ANDPC<=39THENC=0:PC=PC+40:LOCATEPC-40:PRINT A$(PC-40);
330 REM * ｾﾞｯﾄﾝﾄﾝ *
340 IFOB<40ANDPC>40THENOB=OB+40:LOCATEOB-40:PRINT A$(OB-40);
350 IFOB>40ANDPC<40THENOB=OB-40:LOCATEOB+40:PRINT A$(OB+40);
355 IFRND(1)<JTHEN380
360 IFOB<PCTHENOB=OB+1:O=1
370 IFOB>PCTHENOB=OB-1:O=-1
375 IFRND(1)>.8THENLOCATEOB-1:PRINT A$(OB-1);OB$;A$(OB+1);:GOTO 360
380 GOTO 210
500 LOCATEPC:PRINT CHR$(&HE0);CHR$(126);CHR$(126);CHR$(126);:FORX=0TO20:NEXTX:IF
OB=PC+3THENSC=SC+500:BEEP31,1:OB=39 :O=0
510 LOCATEPC+1:PRINT A$(PC+1);A$(PC+2);A$(PC+3);:RETURN
```

★♪給料くすねた影さん，追いかけて～はだしで，かけてく陽気なつぐ美さん。編さんが笑ってる～。編集長も笑ってる～。るーるるるるっる～。今日はDr.Dの頭～。(大阪府和泉市・木原琢己13才)……【影：字あまり。】



BM特選 ランダムコーナー

本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オールマシン語のソフト，また，実用ソフトを選んで掲載しています。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙３枚～５枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表，フローチャートなども必ずつける），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください），Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〶141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

APPLEII・IIe/コモドール64/MAXMACHINE/ぴゅう太/JX/RX-78/SMC-777/JR-800/PC-8201/FX-750Pなどの機種は，このコーナーで月がわり掲載していきますので，どしどしご応募ください。実用プログラムもこのコーナーで掲載します。

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-BASIC V2モード)用

FAMICOM ファミコン

VIDEO GAME ビデオゲーム

ファミリー・スタジアム

© ㈱ナムコ

各機種対応おまけプログラム

ナムコゲームのあるミュージック

by Yu-You

さあ，今月もやってまいりました，このコーナー。と…，本文に入る前にここで一つ謝罪をしておこうと思います。

じつは，今月は，ＤＡＲＩＵＳの地底都市のテーマを作ろうとしていたわけなんですが，ちょっと他の仕事がつまっちゃってできなくなっちゃいました（編：コインランドリーで眠るのが仕事？）。

そこで，編さんと相談した結果，思いっきり簡単なもので，ショート・プログラムを作ろうということになりました。そうして作りあげたのが，今回の「ファミリー・スタジアム」のテーマ。な，なんと30分でできちゃったという，とんでもない大作！

88ＳＲユーザーは，ぜひ入力してネ!!（１画面プログラムだから簡単に入力できると思う）。

あともう一つは，全機種で動く（と思う），ナムコのゲーム・ミュージック。曲名は，入力してからのお楽しみ。この曲は10分で作りました。そして，おどろくなかれ，10，20行のカタカナ文を入力するのに５分もかかったというとんでもない事実…。

プログラムについて

ファミリー・スタジアムのほうは，88ＳＲ専用です。88ＳＲユーザーの人は，入力して［F5］キーをポン。

もう一つのほうは，ほとんどの機種で動くと思います。

まず，88ＳＲの人は，ＰＬＡＹ文の前に〝ＣＭＤ〟をつけて，〝ＣＭＤ ＰＬＡＹ〟としてください。

他のＦＭ音源機種の人は，そのまま入力してください。

ＰＳＧ機種（ＭＳＸ，Ｘ１など）の人は，ＰＬＡＹ文のあとについている「,,,」を取ってください。

最後に

来月は，まじめに作るネ!! それから，他の機種の作品も，要望が強ければ作っちゃうよ!!

それじゃね～♥

《リスト１》ファミリー・スタジアムのプログラム・リスト
（PC-8801mkII SR用）

```
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
110 READ PL1%(X,Y),PL2%(X,Y):NEXT Y,X:CMD VOICE PL1%,PL1%,PL2%
120 DATA 60,59,15,15,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
130 DATA 31,31,5,5,3,3,6,6,3,3,31,40,0,0,2,2,0,0,0,0
140 DATA 31,28,5,5,3,3,7,7,3,3,0,40,0,0,1,2,0,0,0,0
150 DATA 31,30,5,5,3,3,6,6,3,3,27,50,0,0,4,1,0,0,0,0
160 DATA 31,28,5,5,3,3,7,7,3,3,0,0,0,0,2,1,0,0,0,0
170 A0$="t235v1518q4o4":A1$="aaaargarrrrr":A2$="c+c+c+c+r<barb>c+rd
180 B2$="aaaargf+rgarb":A3$="c+rrc+rrrrrab>c+":B3$="arrarrrrr>aaa
190 C0$="t235o3v1518q6o3":C1$="rrrrrrrrrarr":C2$="aaaara>aaaara
200 C3$="<arrarrrrr>aa-g":A4$="d&dr<a&arf+&f+rd&dr":A5$="b&b&b&b&b&b&brrb>c+<b
210 A6$="aa-aba b>c+&c+re&erd&d&d&d&d&d&drr":C4$="dr>d<dr>d<dr>ddd-c
220 C5$="<gr>g<gr>g<gr>ggdg":C6$="<<ar>>a<gr>g<f+r>f+<er>e<dr<abbb>drrdrr
230 B4$="f+&f+rf+&f+rd&drd&dr":B5$="drdgb>dg<rrgdg
240 B6$="a&ara&ara&ara&arf+&f+&f+&f+&f+&f+&f+&f+r
250 F0$="y7,28s9m1000q8t23518o3y6,3":F1$="ccccrccrrccc":F2$="ccccrccccrc
260 F3$="crrcrrrrrccc":F4$="crccrccrcccc":F5$="crccccccrrcrr
270 CMD PLAY A0$,A0$,C0$,,,F0$:CMD PLAY A1$,,C1$,,,F1$
280 CMD PLAY">"+A1$,"v12"+A1$,C1$,,,F1$:CMD PLAY A2$,"v14"+B2$,C2$,,,F2$
290 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,,,F3$:CMD PLAY A4$,B4$,C4$,,,F4$
300 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,,,F4$:CMD PLAY A6$,B6$,C6$,,,F4$+F5$
```

《リスト２》ナムコのあるゲーム・ミュージック・プログラム・リスト
（各機種対応：プログラムについてをよく読む）

```
10 ' 88SR ﾉ ﾋﾄﾊ､ "PLAY" ｦ､ "CMD PLAY" ﾆ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡
20 ' PSG ｷｼｭ ﾉ ﾋﾄﾊ､ "PLAY" ﾉ ｳｼﾛﾉ ",,," ｦ ﾄｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡
30 '
40 B$="O5CO6CO5BO6CECO5BO6CO5CO6CO5B-O6CECO5B-O6CO5CO6CO5AO6CECO5AO6CO5CO6CO5A-O
6CECO5A-"
50 A$="T150V15L16":C$="R32V13"+B$+"32":D$="O6V10C"+B$:B$=B$+"O6C"
60 PLAY ,,,A$,A$,A$
70 PLAY ,,,B$,C$,D$:GOTO 70
```

★うーっ！ううっ，は，はやくなまえをみてくれー，く，く・る・し・い。（広島県三原市・とかいたらみるやつおるじゃろ14才）……【影：ひらがなだらけで，なにをかいてるか，わからなかった。編：そういう影さんもね。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MZ-2500(M25-BASIC)用

PASOCOM パソコン

THE LEGEND OF SILPHEED

(ザ レジェンド オブ シルフィード)

© ゲームアーツ

榎本慎太郎

Yu－Youさん，こんにちは，いやあ，シルフィードっていいゲームですね。私も店でDEMOっているシルフィードを見て感動しました。その後，友人が買ったという話を聞き，すぐさま曲を録音してもらいました。

内容

ゲームアーツのシルフィード，そのうちのOPENING DEMO(オープニング・デモ)に使われている，「THE LEGEND OF SILPHEED」です。

さすがに，FM音源対応のソフトをかなり早くからだしていたゲームアーツだけあって，いい音をだしていますね。私は，この曲が一番好きです。

プログラムについて

本物は，何声使っているか知りませんが，一応FM３声＋１ノイズ（メロディ２，ベース１，ドラム１）でプログラムしました。

が，さしものSUPER MZも，プログラム中にTONE文を使うと，ほんの少しとぎれてしまいました。まあ，MMLの@で音色を指定すれば，とぎれないのですが，用意されている音声が30しかなく，今回のプログラムでもそのまま使えるものはありませんでした。そこでしかたなく，TONE文を使ってしまったのです。

なお，私はオーディオ出力をアンプにつないで，その音で音色を作りました。そのため，内部のスピーカでは，まともな音がでません。絶対に外部にスピーカをつないで聞いてください。格段に音がちがいます。

苦労した点

テープを聞いて，それを楽譜にしたのは，これがはじめてだったので，非常につかれました。それと，前に書いた音色の問題でしょう。そして，一番問題なのは，「シルフィードがMZにはない！」ことです。

P. S. 今までの88のプログラムも，ほとんどMZに移植してあります。とくに，スペース・ハリアーとSPLASH WAVEは，ノリが良くて，最高!!

Yu-You先生より一言

よくここまで作りましたね。これは文句なくAランクの作品です。楽譜も見ていないようですし，みごとですネ。さらに，でだしで使われているFaid In(フェード・イン)も，なかなかこっている芸当の一つと見ておきましょう。

ただ，これだけの作品であるので，一言加えておきますと，A２＄で使われているエコー効果をもう少しゆるくするか，エコー成分の音量をさげたほうがもっと良く響くと思います。それと，モジュレータのアウトプット・レベルをもう少しあげたほうが，もっと神秘的な感じになるでしょう。

とにかく，音程のミスも１か所もなし，音色もばっちり，MZ－2500ユーザーは，この曲を聞かずしてゲーム・ミュージックは語れない。

THE LEGEND OF SILPHEEDのプログラム・リスト

```
1000 '*******************************
1001 '*                             *
1010 '*        - GAME  ARTS -       *
1020 '*   THE LEGEND OF SILPHEED    *
1030 '*                             *
1040 '*   Programed By S.Enomoto    *
1050 '*                             *
1060 '*******************************
1070 '
1080 play init:dim BASS%(4,9),MEL%(4,9):tone copy 1,MEL%
1090 MEL%(0,0)=56:MEL%(0,2)=2:MEL%(0,3)=1
1091 MEL%(0,4)=255:MEL%(0,5)=3
1100 for X=1 to 4
1110 MEL%(X,4)=2:MEL%(X,0)=31:MEL%(X,1)=5
1120 MEL%(X,9)=0:MEL%(X,6)=0
1130 next
1140 '
1150 for X=0 to 4:for Y=0 to 9:read BASS%(X,Y):next:next
1151 '
1160 data 59,15,2,1,73,0,0,0,0,0
```

★４月号80ページの市松模様旗の欄で，流れ図を付けたことをほめておられたようですが，流れ図は必ず付けなければならないのではないでしょうか。(東京都江東区・横文字弱太16才)……【影：ほめられた本人だな。】

```
 1170 data 31,13,7,8,5,30,1,0,-3,0
 1180 data 31,9,0,9,15,29,0,0,-3,0
 1190 data 31,9,0,9,15,29,0,0,-3,0
 1200 data 31,31,0,12,0,0,0,0,0,0
 1210 '
 1220 A0$="t150l8o4@v95"
 1230 B0$="t150l8o4@v100"
 1240 C0$="t150l8o4@v115"
 1250 D0$="t150l8o4q6v10"
 1260 A1$="l8o4gab->c@v98<gab->c@v102<gab->c@v107<gab->c<@21@v110"
 1270 B1$="l8o4gab->c<gab->c<gab->c<gab->c<@v105"
 1280 A2$="gab->cd2.<g4>e-4c4de-dcd2.c2<b-4"
 1290 B2$="r16gab->cd2.<g4>e-4c4de-dcd2.c2<b-8."
 1300 C2$="o3l2gggggggg"
 1310 A3$="ab->c<b-a2.l4b-afl8gagfg1&g2"
 1320 B3$="r16ab->c<b-a2.l4b-afl8gagfg1&g4.."
 1330 C3$="o3l2ffffgggg"
 1340 A4$="gab->cd2.<g4>f4e4dedcd2.c2<b-4"
 1350 B4$="r16gab->cd2.<g4>f4e4dedcd2.c2<b-8."
 1360 A5$="@v=v;o4l8gab->c<gab->c<"
 1370 B5$="@v=v;o4l8r16gab->c<gab->c16<"
 1380 C5$="@v=vi;l4gggg8f8"
 1390 A6$="@v118o4l8"
 1400 A6B$="rgab->ce-4d2.dc<b-a4.>c<f2&f1"
 1410 B6$="@v120o4l8"
 1420 B6B$="rrrga>c4<b-2.b-agf4.ac2&c1"
 1430 C6$="@v120o3l16"
 1440 C6B$="gggggrgggggggrgggggggrgggggggrggl8ffrfffrfffrfffrl16ff"
 1450 D6$="y7,49s0l8q8y6,31"
 1460 A7$="o4l8rgab->ce-4d2.dc<b->c4.fc1rfff"
 1470 B7$="o4l8rrrga>c4<b-2.b-agf4.ac1"
 1480 A8$="f4.gg2r<b->e-fgb-agf4.b-d1rddd"
 1490 B8$="e-4.e-e-2&e-1d4.f8d1l8rddd"
 1500 C8$=">e-re-e-rre-e-e-re-e-rre-e-e-re-e-rre-e-@v127e-8e-8<e-e-e-e-@v115l8b-
b-rb-b-b-rb-b-b-rb-b-b-rb-"
 1510 A9$="d4.cc2.cd{e-fe-}2e-4.dd1rde-c"
 1520 B9$="l8b-4.gg1 {rgg}2>c4.<f+f+1rf+f+f+"
 1530 C9$=">ccrcccrcccrcccrcddrdddrdddrdddrd"
 1540 A10$="o5d2e-2c+4.d2&d"
 1550 B10$="l2gb-gb-"
 1560 B10B$="l2f+af+a"
 1570 C10$="l16gggg>g<ggg gggg>g<ggg gggg>g<ggg gggg>g<ggg"
 1580 C10B$="l16dddd>d<ddd dddd>d<ddd dddd>d<ddd dddd>d<ddd"
 1590 A11$="d2d4e-4{fgfe-fe-}1d2e-2c2rcde-"
 1600 B11$="l8b-1b2bgabe-2g2e-1"
 1610 C11$="gggggrgggggggrgggggggrgggggggrgg cccrrrccccсrrrcccccrrrcccccrrrcc"
 1620 A12$="g2e-2c4d4e-fgab-4.aa2&a1"
 1630 B12$="e-2c2<a2>c2f+4.f+8d2&d1"
 1640 C12$="<araarraaaraarraa araarraaaraarraa>drdddrdddrdddrdddrdddrdddrdddrdd
"
 1650 A13$="g1l4a-gfdf4.e-8e-1l8re-fg"
 1660 B13$=">d1e-1<c4.c8c2&c1"
 1670 C13$="l16gggggrgggggggrgg gggggrgggggggrgg>cccrrrcccccrrrcccccrrrcccccrrrc
c"
 1680 A14$="l2b-agf+l8re-dre-dre-dre-dr4f+4g1&g1"
 1690 B14$="l2ccccl8rf+f+rf+f+rf+f+rf+f+r4d4d1&d1"
 1700 C14$="l16<araarraaaraarraaaraarraaaraarraal4<r8dr8dr8dr8dd4d4l8>gggggggl1
6gggggggggggggggg"
 1710 D$="ccm3000cm100cccm3000cm100cccm3000cm100cccm3000cm100cccm3000cm100cccm30
00cm100cccm3000cm100cccm3000cm100c"
 1720 D1$="ccm3000cm100cccm3000cm100cccm3000cm100cccm3000cm100c"
 1730 '
 1740 tone MEL%,BASS%,BASS%:play ,"@21"
 1750 tone lfo 1,2,1,127,5
 1760 tone lfo 2,2,1,127,5
 1770 play A0$,B0$,C0$,D0$
 1780 play A1$,B1$
 1790 play A2$,B2$,C2$,C2$
 1800 play A3$,B3$,C3$,C3$
 1810 play A4$,B4$,C2$,C2$
 1820 play A3$,B3$,C3$,C3$
 1830 V=115:VI=107
 1840 for I=1 to 4
 1850 V=V-2:VI=VI+5
 1860 play A5$,B5$,C5$,C5$
 1870 next
 1880 tone MEL%,MEL%
 1910 play A6$,B6$,C6$,D6$
 1920 play A6B$,B6B$,C6B$,D$
 1930 play A7$,B7$,C6B$,D$
 1940 play A8$,B8$,C8$,D$
 1950 play A9$,B9$,C9$,D$
 1960 play A10$,B10$,C10$
 1970 play A10$,B10B$,C10B$
 1980 play A10$,B10$,C10$
 1990 play A10$,B10B$,C10B$
 2000 play A11$,B11$,C11$,D$
 2010 play A12$,B12$,C12$,D$
 2020 play A13$,B13$,C13$,D$
 2030 play A14$,B14$,C14$,D1$
 2040 goto 1910
```

MZ-2500

★パソコンの[C]キーがわれたので，アロンアルファを使って直したら，押されたまま，もどらなくなった友人K。そのため電源を入れるとCの字が…。（愛知県名古屋市・鈴木村13才）……【影：直したとは言わないぞ。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-6001mkII/6601/SR(モード5, ページ4)用

FAMICOM ファミコン

ワルキューレの冒険

© ㈱ナムコ

PASOCOM パソコン

デーモンクリスタル

© DEMPA

五十嵐正彦

ワルキューレの冒険

昨年ナムコが発表したファミコン版「ワルキューレの冒険」のメインBGMをプログラムしてみました。

★プログラム

メインBGMだけなので，打ち込むのには，そう時間がかからないと思うので，ぜひ打ち込んでRUNしてみてください。

なるべく原音に忠実に作るために，ファミコンの音楽を録音して，何回もくり返して聞きました。そして，テンポなどを合わせながら作りました。

★最後に

このプログラムは，曲をループさせるようになっているので，止めるときは STOP キーを押してください。

また，制作にあたって参考にさせてもらったものは，ベーマガ3月の175ページ，88SR版のワルキューレの冒険(DenII氏)です。

デーモンクリスタル

このプログラムは，電波新聞社から発売された，「デーモンクリスタル」のBGMを演奏するというものです。なかなか良くできたつもりなので，ぜひ打ち込んでみてください。

★プログラムの説明

プログラムは，だいぶみにくくなってしまったのですが，がんばって打ち込んでください。特別な機能はないので，実行はRUNするだけです。

REM文をつけるのを忘れてしまったので，各自で解読してみてください。3チャンネルごとにPLAYしているので，それを利用して，RUNしていくのがいいかと思います。

★最後に

このプログラムも，曲をループさせるようになっているので，止めるときは STOP キーを押してください。また，オーディオ出力からスピーカにつなぐと，低音の響きが良くなりますよ。

Yu-You先生より一言

うん，このワルキューレのBGM，音程のずれもないし，なかなかのものですね‼　ただここまで作れるのだったら，もう少し勉強して，エコーをつけるテクも身につけてほしいですネ‼　例としては，ドラ・クエIIのオープニング等…。

あと，デーモンクリスタルのほうですが，もう少し音程を高くして，響きを良くする，という方法(テク)もありますが，それも勉強して身につけても良いでしょう。でも，なにわさんも大よろこび！　なかなか，いいデキです。

ますます，がんばってください。

《リスト1》ワルキューレの冒険のプログラム・リスト

```
10 REM [[[[[  W A L K U R E  ]]]]]
20 REM [[[[[[  MAIN  B.G.M  ]]]]]]
30 REM [[[  programed  by m.i  ]]]
40 REM ■■■■■  ショキ セッテイ  ■■■■■
50 CLEAR 1000
60 SCREEN 3,2,2:CONSOLE ,,,0:CLS
70 COLOR 7:LOCATE 7,7 :PRINT "WALKURE"
80 COLOR 4:LOCATE 8,10:PRINT "namco"
90 PSET (178,67),7:PSET (185,67),7
100 A0$="T230L8S0M4000"
110 REM ■■■■■  MUSIC DATA  ■■■■■
120 A1$="O3ARAAAARAAAB-RB-B-B-B-B-B-B-B-B-"
130 B1$="O3FRFFF"
140 C1$="O3CRCCCCRCCCD-RD-D-D-D-D-D-D-D-D-"
```

★僕は，ベーマガとパソコンがあれば，1年を過ごせます。(千葉県印旛郡・幸男！たまには部屋からでてきなさい！)……【影：それじゃ，ベーマガを食べて，パソコンに寝てるのかい？編：たまにはパソコンも食べなきゃ。】

```
150 A2$="ARAAAARAAAB-RB-B-B-B-D-FB-FD-"
160 A3$="V1304F1R8M4000FFFV13G2.05C4.04B-4."
170 B3$="V1304C1R8M400003AAAV1304E-2.G4.G4."
180 A4$="A1R8M4000FFFV13G2.05C4.04B-4."
190 B4$="F4.03V15CFAV1304C4R8M400003AAA04V13E-2.G4.G4."
200 A5$="A1R8M4000FFFV13B-2.05E-4.D-4."
210 B5$="F4.03V15CFAV1304C4R8M400003AAA04V13G-2.B-4.B-4."
220 A6$="D-E-C1C404M4000FRFFFD-D-FB-FD-04"
230 B6$="B-05C04A1A4M4000CRCCC03B-B-04D-FD-03B-"
240 A7$="A1R8M4000FFFV1305D-2.G-4.E4."
250 B7$="F4.03V15CFA04V13C4R8M400003AAA04V13B-2.05D-4.D-4."
260 A8$="F1.M400003B-RB-B-B-B-B-B-B-B-"
270 B8$="04A1.03M4000FRFFFFFFFFF"
280 REM [redacted] MUSIC PLAY [redacted]
290 PLAY A0$,A0$,A0$
300 PLAY A1$,B1$+B1$+B1$+"FFFFFF",C1$
310 PLAY A2$,B1$+B1$+B1$+"FFFFFF",C1$
320 PLAY A3$,B3$,B1$+B1$+B1$+"FFFFFF"
330 PLAY A4$,B4$,B1$+B1$+B1$+"FFFFFF"
340 PLAY A5$,B5$,B1$+B1$+B1$+"FFFFFF"
350 PLAY A6$,B6$,B1$+B1$+B1$+"FFFFE-D-"
360 PLAY A3$,B3$,B1$+B1$+B1$+"FFFFFF"
370 PLAY A4$,B4$,B1$+B1$+B1$+"FFFFFF"
380 PLAY A7$,B7$,B1$+B1$+B1$+"FFFFFF"
390 PLAY A8$,B8$,B1$+B1$+"D-RD-D-D-D-D-D-D-D-"
400 GOTO 310
```

《リスト2》デーモンクリスタルのプログラム・リスト

```
10 REM ****************************
20 REM ***** THE DEMON CRYSTAL *****
30 REM ****************************
40 REM ** programed By M.Ikarashi **
50 REM ****************************
60 CLEAR 1000:SCREEN 3,2,2:CLS:COLOR 13
70 LOCATE 2,8:PRINT"THE DEMON CRYSTAL"
80 COLOR 4:LOCATE 8,12:PRINT "DEMPA"
90 S$="T130L8S9M10000":T$="T130L8V10"
100 PLAY S$,S$,T$
110 A$="05E4E12E12E12D2R8CC4F2"
120 B$="05C4C12C12C1204B-2R8FF4B-2"
130 C$="03CR8CR8CR8CR8CR8CR8CR8"
140 PLAY A$,B$,C$
150 A$="04AA+B05CF+CA+F+06C05EEEE2G6G1206C12C12C1205B-2"
160 B$="04F+GG+A05D04A05F+DG+CCCC2C6C12E12E12E12G2"
170 C$="03DDR8DR8DR8DD4F+4G402GB-03CR8CR8CR8CR8"
180 PLAY A$,B$,C$
190 A$="05R12B-12A12B-12A12B-1206F204A.B1605CEF16G16E16R16E4C404B-A-G2"
200 B$="05R12F12R12F12R12F12B-204A.B1605CDF16G16E16R16E404A-4GFE2"
210 C$="03CR8CR8C6G1204C603G1202AA1603C16EAR802AA403F4C4S0M10000C2"
220 PLAY A$,B$,C$
230 FOR I=0 TO 1000:NEXT:PLAY S$,S$,S$
240 A$="05C404GA16B1605C04B05CEV10G1S0M10000"
250 B$="04R1C1605C1604B1605C1604G16E16D16C16G16A16G16A16G16A16G16A16"
260 C$="04C403GA16B16C4C404C03B16A16GFEGC4"
270 PLAY A$,B$,C$
280 A$="05B06C05GEDEGDC404B12B12B1205C2"
290 B$="05L16R16FA06CR1605EG06CR1605DFA06C8D8C405G12G12G1204G2L8"
300 C$="02L16R16F03CFR1602E03CE02D803DF04A8B803C402G12G12G1203C2"
310 PLAY A$,B$,C$:FOR I=0 TO 1000:NEXT:FOR I=0 TO 4
320 A$="04A4EE16E16EEEEF16E16F16G16E4D16C16D16E16E4"
330 B$="A4EE16E16F16E16F16G16E03AG+04D03B04FL16G+BG+FEDC03BL8"
340 C$="02A03E16E16EEC16D16EE4FAC16D16EDF16D16C16E1602A16A16"
350 D$="03AA16A16AEDC1602B16AAG+B16B16G+03D02G+BG+E"
360 PLAY A$+B$,C$+D$:NEXT:FOR I=0 TO 1
370 A$="04AA16A16A+A+16A+16BB16B1605CC16C16"
380 B$="C+C+16C+16DD16D16D+D+16D+16EE16E1605"
390 C$="03AEA+FBF+04C03G04C+03G+04D03A04D+03A+04E03B"
400 PLAY A$+B$,C$
410 A$="L16R16FG+FR16F+AF+R16GA+GR16G+BG+L8AB06C+D+F05A16A16FC+16C+16"
420 B$="04C+C+DDD+D+EE05E-FGAB04F16F1603F02F16F16"
430 PLAY A$,B$:NEXT:PLAY S$,S$,S$
440 FOR I=0 TO 500:NEXT
450 A$="04C05CCCC1604B16B-16A16A-GL16F+GF+GF+GF+GC+DD+EV15C4"
460 B$="S0M500005EE16E16EE16E16EE16E16EE16E16F204B1605C16C16D16V13E4"
470 C$="03C402G403C402G4L16F+GF+GF+GF+GAA+B03C02V10C4"
480 PLAY A$,B$,C$
490 FOR I=0 TO 1500:NEXT:GOTO 90
```

★うちの猫は，僕が必死でプログラムを打ち込んでいると，キーボードの上に飛びのる，とんでもない猫です。影さん，しかってやってください。名前は五兵衛といいます。(福島県いわき市・深谷敏広16才)……【影：めっ／】

THE PROGRAMMER OF THE MONTH

編：今月は，投稿プログラムの採用の基準について聞いてみましょう。Dr.，プログラムの採用に当たってどのような点を重視していますか。

Dr.D：ウーム，まずゲームのおもしろさが一番重要なポイントだな。いくら，グラフィックがきれいでリストがまとまっていても，内容がとぼしいのでは採用するわけにはいかないな。

影：ノーマル・キャラでもおもしろいゲームは採用していますからね。

Dr.D：これもゲーム内容のことだが，オリジナリティの高いものほど採用率は高いゾ!!移植版は原則として，原作よりグレード・アップしたものしか載せないので，移植版が採用される確率は比較的低いのだ。

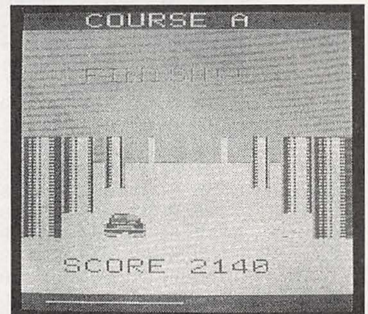
編：リストはどうですか？

Dr.D：私がいつも言っているように，シンプルで，見やすいものが採用される！長さなのだが，誌面の関係上2500行以上の長いプログラムは，どんなに良いプログラムでも原則としては載せることができない。

編：このような厳しいチェックの中から選んだ，今月のベスト・プログラマーを発表しましょう。

影：PC－6001用「White ROAD」を作った新野恵貴くんに決まりました。

Dr.D：このプログラムは，まさに究極のプログラムだ!!まさか，こんなゲームがPC－6001で投稿してこられるとは，おどろきました。とにかくすばらしいできだ。



▲PC-6001用「White ROAD」

明日のSTAR PROGRAMMER紹介
――今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!――

W－Nパックン	神奈川県平塚市	和田善明
NEW TYPE	広島市	加川高光
起きろ～！	北海道恵庭市	稲葉　忠
福引き	東京都目黒区	石田将彦
LINE	茨城県新治郡	山本　泉
？？？	茨城県筑波郡	庄司雄一
SIDE BEAM	神奈川県横浜市	伴　亮一
タイケツ	神奈川県横浜市	川合一広
WARIOR！	福岡県久留米市	山口　徹
SUPER－WORLD	群馬県太田市	武藤尊裕
THE CRYSTAL	三重県久居市	井磧武志
ダッシュ	新潟市	外山義人
FUNCTION	愛媛県松山市	芳之内伸一
時の戦士	鹿児島県姶良郡	岡元清志
青オニ	秋田県仙北郡	鈴木雅人
SPY BOBUKUN	北海道札幌市	富原　望
PEN PEN CASTLE 2	北海道釧路市	桑原一哲
ONE PLAYER TENNIS	京都府宇治市	ONE TWO STEP
望王異	北海道札幌市	花本尊之
ANIMAKING	北海道旭川市	NOVA

投稿ありがとうコーナー
★62年2月中にプログラムを送ってくれた人たちです★

佐々木無宇／飯塚　啓／EXERCISER DEN－BU／GUARDIAN／清水義浩／境　秀和／氏原賢二／小門前伸司／坂本光謙／木村智公／佐藤　光／宮垣博守／辰田恒樹／西村加津子／庄司　慎／静井佳和／浦　崇浩／鈴木隆人／大泉　謙／大橋一之／曽根義幸／中田繁男／新井孝行／中神祥文／金井洋明／池田　仁／ポゲラ／納谷一輝／谷本伸太郎／創夢遊VASKAROM／寺井　章／鈴木勅彦／経沢正和／藤吉裕和／川本祐史／山川輝貴／天野光善／江口哉摩人／黒川　孝／境　端珠／ユエイ！サトー／沢田広正／安立　浩／原田　淳／北村研二／増井良彦／竹内久徳／高橋雅典／上田良彦／内城雄一／松尾真臣／キャロット／山口賢人／庭山裕康／久保田大輔／山口泰隆／福原　努／YAMA／内海淳一／猫野目洋子／甲斐　亮／ハリクンTM／増田　朗／小川真太郎／矢口　徹／平山　豊／NAMKO2／乱年流／ペンネーム／坂崎公一／渡辺博／西本正一／新野恵貴／加納顕也／稲葉　忠／樋口俊昭／吉田尚史／打越丈晴／松田泰守／Mr. I LOVE YOU／PELMO／N. R. O.／まき・ろうえる／鈴木雅人／蘭裸乱／花本尊之／堀越　了／山里武美／国本　隆／河井孝之／川町兼弘／小林新／竹ノ下　明／酒寄政章／近藤拓也／ONE・TWO・STEP／長瀬征一郎／石川太一／山本　晃／倉地庸嗣／杉山義則／高木弘樹／YMO／宮里系一郎／村上義仁／KAN／外山義人／山本　泉／芳之内伸一／山本圭一／伊藤直広／川合一広／和田善明／K. Hの謎／西村英樹／RANDOM田村／久村賢幸／庄司雄一／稲葉　忠／米川敏之／岡元清志／岩瀬伯友／井磧武志／TGC. M／重川貞和／藤田恵介／平内秀和／平社　仁／三崎直毅／平野友好／北岡朋也／渋谷篤史／佐藤光敏&佐々木博志／中村雅和／奥　悟／小倉利之／大林由尚／岩永欣仁／吉岡善洋／山田哲也／渡辺信之／田那部昇／及川　健／矢沢永吉

★まだまだ，たくさんの人たちの投稿がありました。全員紹介できなくてゴメンネ！これからも，どしどし投稿してくださいネ!!

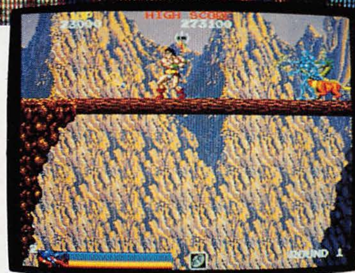
マイコンスーパーソフトコーナー

SUPER soft CORNER

CONTENTS



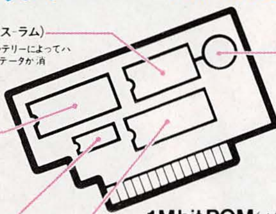
このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウェアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新ゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，ゲーム・コーナー情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りお待ちしています。



ラスタン・サーガ©TAITO

MSX版 発売中!!

T&E SOFTのスーパーM（メガ）-ROMカートリッジ



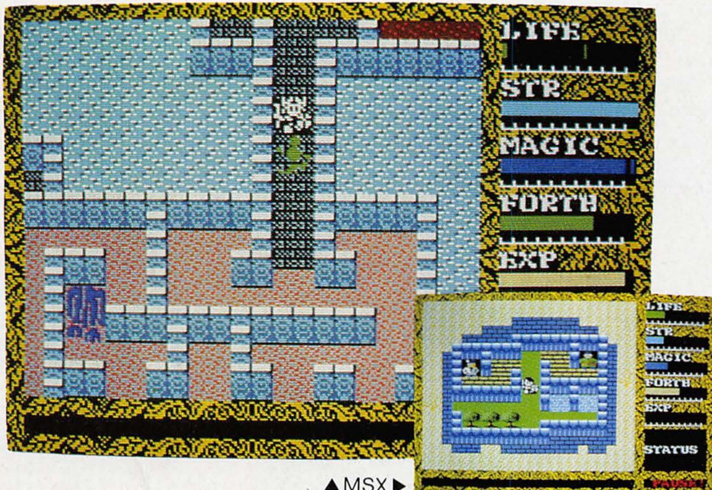
16Kbit S-RAM（キロビット エス-ラム）
ゲームの途中データが、セーブ、ロードされます バッテリーによってバックアップされていますのでMSXの電源を切ってもデータが消えません。（4ファイル保存）

ゲートアレー
1Mbit ROM（メガビットロム）や、16Kbit（キロビット）S-RAM（エス-ラム）制御をします。

ロジックIC
S-RAM（エス-ラム）を使用するためのICです

バッテリー
通常の使用で10年、悪条件下でも5年は交換の必要がありません この年数は、移り変わりの激しいパソコンゲームソフトにおいては、半永久といっていいでしょう

1Mbit ROM（メガビットロム）
ここにプログラムが入っています 通常の256Kbit（キロビット）の4倍の容量を持っていますので、長大なハイドライドIIのプログラムをすっぽりおさめることが可能となりました



▲MSX▶



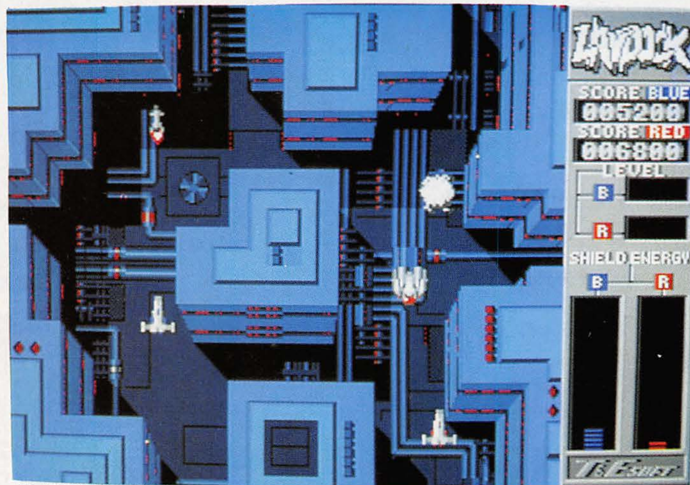
1メガビットロム採用!! 総てのMSXで作動!!

バッテリーバックアップのS-RAM内蔵！
マップの広さや、ゲーム内容は、オリジナル版と同様！

★メガロムの採用で、プログラムの大きさはハイドライドの4倍！
★ロムゲームソフト初のバッテリーバックアップS-RAM搭載により、電源を切っても、途中ゲームデータの保存が可能。（最大4ファイル）
★14種に及ぶ魔法が使用可能。
★アイテムの売買、会話、着がえももちろんできます。

MSX 8K以上 1MビットROM採用! S-RAM内蔵。 **定価¥6,400**

- PC-8801/mkII/SR/FR/MR/FH/MH‥ 5"2D版 ¥6,800
- X1F/turbo/II/III/Z…… 5"2D版 ¥6,800
- FM-7/NEW7…… 5"2D版 ¥6,800
  （工人舎のディスク装置では正常に作動しない場合があります。）
- FM-77/AV/20/40…… 3.5"2D版 ¥6,800
- X1/C/F/turbo…… テープ3本組 ¥4,800
  （ディスク内蔵のX1F turboでの作動は保証いたしかねます。）
- FM-7/NEW7…… テープ3本組 ¥4,800
  （FM-77/AVでの作動は保証いたしかねます）
- MZ-2500（MZ-2000モード）…… 3.5"2DD版 ¥6,800
- MZ-2000/2200…… 5"2D版 ¥6,800

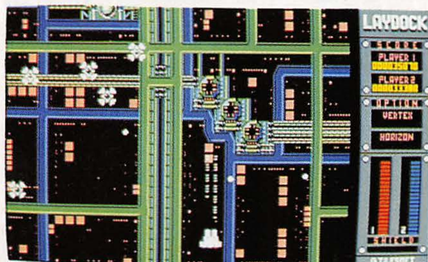


FM77AV/20/40▲



FM77AV/20/40 MZ-2500/V2

- フルグラフィックス72画面分の背景が、ドット単位のスムーズスクロール。（画面数は機種により少し異なります）
  機体の動きもドット単位で、なおかつ俊速。ジョイスティックにも機敏に反応。
- 2人で遊べます。共同で出撃。合体は縦・横2種類でさらに強力。（もちろん1人でも遊べます）
- 毎回の得点とは別に、プレイする程向上する実力をレベルとして表示。
  レベルアップに伴ない、武器が増え、敵が強くなり、途中シーンからのスタートも可能。最高レベルに達した方には階級章を進呈。
- 敵は約50種、巨大戦艦登場。合体時の武器は、誘導ミサイル・マルチバルカン砲他 多数。



◀MZ-2500/V2

■FM、MZ版の特徴

★インフォメーションボードを画面右側に新設。得点を常時表示します！
★B.G.M.には、FM音源を使用。シーン毎に異なる約10曲を挿入。

- FM77AV/20/40……3.5"2D版・2枚組…… ¥6,800
- MZ-2500/V2……3.5"2DD版…… ¥6,800
- MSX2……3.5"1DD版 RAM64K・VRAM128K専用…… ¥6,800

MSXはアスキーの商標です。

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテク ゆう パック

申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけ。希望の商品が一週間ほどで届きます。

ACTIVE SIMULATION WAR

DAIVA ディーヴァ

遂に、日本中で作戦開始!!

PC-8801mkIISR STORY1 ヴリトラの炎 5"2D・2枚 ¥7,800 発売中!

FM77AV STORY2 ドゥルガーの記憶 3.5"2D・2枚 ¥7,800 発売中!

X1 STORY3 ニルヴァーナの試練 5"2D・2枚 ¥7,800 発売中!

MSX2 STORY5 ソーマの杯 3.5"2DD ¥7,800 発売中!

Family Computer STORY6 ナーサティアの玉座 東芝EMIより発売 ¥5,500 発売中!

MSX STORY4 アスラの血流 2メガロム ¥6,800 4月末発売予定

PC-9801 (完全シミュレーション版) STORY7 カリユガの光輝・メディア・価格未定 '87夏発売予定

くわしい発売日は、テレフォン サービスにて。





MSX版は製作中画面



「ディーヴァ」発売記念 作文コンテスト応募締切る!!

ディーヴァ発売記念作文コンテストに多数の御応募をいただき、本当にありがとうございました。1987年3月31日をもちまして、応募を締め切らせていただきました。
厳選なる審査を行い、優秀な作文を選考します。尚、発表は弊社広告(1987年8月号各誌)誌上にて行いますのでご期待下さい。



T&E SOFTテレフォンサービス ☎名古屋〈052〉776-8500 最新情報告知!!

T&Eマガジン No.13 発行中!

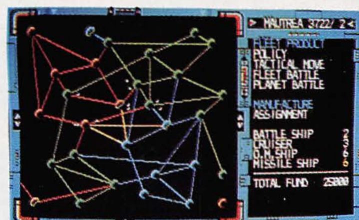
T&E SOFT ® INC.

使いこなせ5つのメインコマンド!!

FLEET PRODUCT

艦隊生産

収税によって得た資金で、艦船を建造し、艦隊を編成します。艦船建造には、多くの資金と期間を要します。5艦隊編成することが可能で、6艦隊目はゲストプレイヤーの艦隊です。

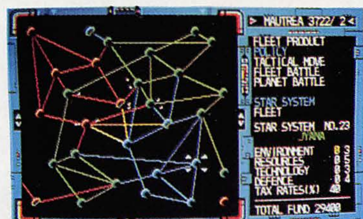


艦船の建造

POLICY

政　策

星系への各種投資（環境整備・資源開発・技術開発・星系防衛）と税率の変更及び艦隊への兵器補給を行います。星系への投資を怠ったり、重税を課したりすると、星系の生産力が低下し、反乱が起きてしまうことがあります。また、艦隊へ兵器の補給を行えば、兵器レベルが向上し、惑星戦を有利に展開できます。

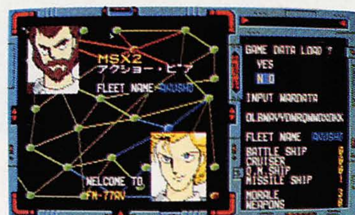


星系投資

TACTICAL MOVE

作戦移動

艦隊が星系間を作戦移動します。画面左下の星系25からスクリーン外に延びるナーサティアドライブ航路を移動すると、他の宙域（他のマシン）へ移動したことになります。自軍の総合生産力が36以上の場合、ウォーデータ（18文字のパスワード）が画面に表示されます。なお、ゲーム開始時に、ウォーデータを入力すれば、2人プレイになります。



ウォーデータ入力

FLEET BATTLE

艦隊戦

画面左に自軍、右に帝国軍が配置され、陣形を整えて、戦闘を始めます。3回の戦闘で一会戦終了し、戦闘継続か撤退かを選びます。劣勢でも作戦次第で勝利することは可能です。そして、壊滅させた敵艦隊からは重要な情報が得られることもあります。



交戦中

ACTIVE SIMULATION WAR

DAIVA

ディーヴァ

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集

①T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行 ②T&Eマガジンの無料送付（年4回） ③T&Eソフトカタログの無料送付（年2〜3回） ④新製品情報などを満載、T&E PRESS（新聞）を隔月発刊 ⑤オリジナルグッズ（Tシャツ）等の割引販売 ⑥会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます. ⑦その他会員だけの楽しい特典を企画しています。 ■入会要領 /●住所（TEL）●氏名（フリガナを必ず）●年齢（生年月日も記入のこと）●職業（学校名）●所有のパソコン機種名及びシステム（パソコンを持っていない方でも結構です）を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留にて下記までお送りください。 ●〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザーズクラブ」係　※会員証作成の為、発行までに3週間必要です。

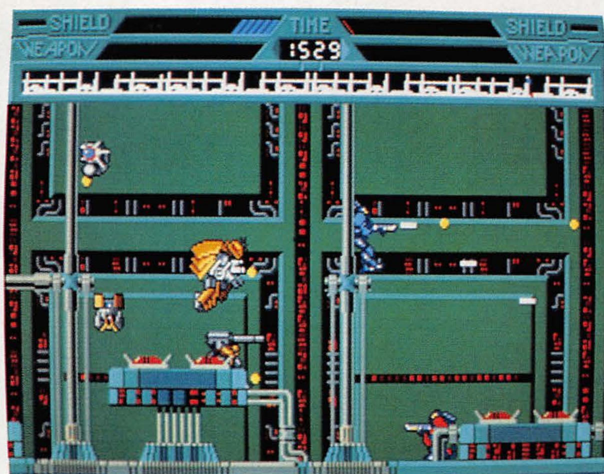
PLANET BATTLE

惑星戦

惑星を制圧することが目的です。投入する艦隊が充分な戦力を有し、かつ惑星降下直前における補給及び爆撃の位置と時間設定が戦術的に正しければ、惑星攻略に成功する確率は高いのです。あとはドライビングアーマーを操る君の腕次第です。



FM77AV ▶



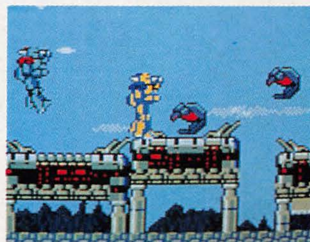


PC-8801mkIISR
★FM音源完全対応
★フルカラーでの重ね合わせスクロール処理



X1
★フルカラースクロールマップ
★ステレオFM音源対応

FM77AV/20/40
★惑星戦は4096色モード使用
★FM音源完全対応
★ソフトウェア3プライオリティ



MSX2
★多彩なキャラクター、リアルな動きを実現

おろそかにしてはいけないサブコマンド!!

FLEET:艦隊情報コマンド

艦隊情報コマンドでは、艦隊の編成や士気値、兵器レベルの状態をチェックすることができます。



SYSTEM:星系情報コマンド

星系情報コマンドでは、星系の所属や生産力、各種情報をチェックすることができます。情報の得られる星系は、補給路のつながっている星系に限られます。



GALAXY:銀河情報コマンド

銀河情報コマンドでは、プレイヤー側と帝国側の総合情報をチェックすることができます。



SHIP:艦隊建造情報コマンド

艦船建造情報コマンドでは艦船の建造状況(あと何ヶ月で完成か)をチェックすることができます。



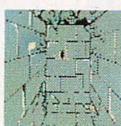
はるか古代(マヤ)に想いを馳せ……。





実在の遺跡が舞台のRPG風味AVGだ!!

さぁて、今月もオジさんの遺跡ガイドがはじまるゾ。さりげなーくゲームのヒントも入ってたりするから、(オジさんは優しいだろー?) スミからスミまで、見逃すなよ!
しっかりメモって、よーく勉強するよーに。



巻き貝という意味のここカラコルは、その当時、天文台として使われていたらしい。壁にある窓から、肉眼で観測をしてたってんだから、昔の人はそーと一目が良かったんだろーナ。まぁ、目が悪かろーとも、窓の外は見といた方がいいゼ。キミは、一筋の光を見い出すことができるか!? (っと、カッコつけたりもする)



太陽の神殿

TEMPLO DEL SOL

ばびゅーん

Falcom
日本ファルコム株式会社

別名、ククルカン神殿とも呼ばれるカスティーリョは、ぜーんぜん派手じゃぁないけど、城っつー意味があるんだ。地味だからってバカにしちゃぁーいけないゼ。
奥へ進むと、ご覧の通りのいきどまり。壁の穴が、なにやら意味シンですナ。この壁の向こうには何かあるゾっと、思っちゃうわけだ、これが! はっきりいってスンゴイからね、この中は……。(こなきゃソンだゼ)



名前の通り、とにかくキレーに澄みきっている、聖なる泉。伝説によると、宝石や貴重品の他、美しい乙女までもが、ここに住む雨の神に捧げられていたとされている。もったいねー、オジさんもほしーよなぁ、キレーな女の子……っと、まぁ、それは置いといてぇ。えー、水がキレーだとなにかと洗いたくなる、コレ人情ってもの。キタナイのは女の子にも受けが悪いし、イイ男はいつも清潔じゃなくちゃナ!(オジさんを見習えよ!)



(アステカIIマニュアルより)

PC-8801/mkII/SR/FR/MR
2枚組 ¥7,800
PC-9801シリーズ
¥7,800
X1/X1turbo
2枚組 ¥7,800
FM7/77/AV
2枚組 ¥7,800
※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。

●好評発売中/通販(〒200円)

日本ファルコム(株) 〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル TEL.0425(27)6501(代)



ロマンチック・ミステリー

ロマンシア物語

それは、伝説とも言えるほど遠い昔。
見渡すかぎり、美しく緑に光り輝く王国、
ロマンシア──。



(前号のあらすじ)
ロマンシアとアゾルバは、はるか北方にある平和な小国です。ところがある日、ロマンシアのセリナ姫がアゾルバに連れ去られてしまい……。



ロマンシア王国とアゾルバ王国を囲む"冒険の森"は、勇敢なる戦士がたどり着くという伝説の森です。ロマンシア王国が不安に怯えている頃、ちょうど、ひとりの若者がこの森に迷い込みました。彼の名は、ファン＝フレディ、さる大国の王子です。剣の腕がたち、様々な知識に長けるファン王子は、その見聞を広めるため、各国を旅している途中なのです。
そして今、まるで運命のようにファン王子は、嵐に揺れ動くロマンシア王国にたどり着いたのです。

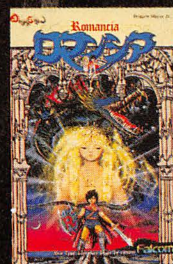






すがるような思いで、ファネッサ国王は、ファン王子に事件のすべてを打ち明けました。話を聞いた王子は、必ずセリナ姫を助け出すことを約束し、ロマンシアの街へと向かいました。
街では、難病が流行り、井

Romancia ロマンシア™



Falcom
日本ファルコム株式会社





戸の水は濁り、人々の心はすさんでいました。ファン王子は困っている人、ひとりひとりに救いの手をさしのべました。初めは重く口を閉ざしていた人々も、少しづつファン王子に心を開いていきました。人々からたくさんの情報を得て、アゾルバへと気もはやるファン王子の前に、ひとりの仙人が現れ、王子は「天上界」へと導かれ、神々より不思議な力を授かりました。そして、ファン王子は、邪悪な匂いのたちこめるアゾルバ王国の前にたたずんでいました。(つづく)





緊急発売!
PC-8801/mkII (5インチ2D)…¥6,800
X1シリーズ (テープ)…¥5,800



好評発売中

対応機種	メディア	価格
X1C/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

ファルコムのスタッフになれるチャンス!
- プログラマー (マシン語でプログラムが組める人)
- 音楽担当 (作曲、編曲ができ、FM音源用データが作れる人)

日本ファルコム(株) 〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル TEL.0425(27)6501(代)

SST

一〇〇種族に増えたモンスター



100種族に増えた充実したニュー・キャラクター

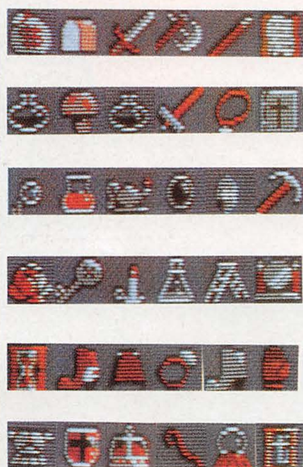


17種類に増えたアイテム

効用は秘密!?

「モンスターだけでなく、アイテムも変わっているんです。と言っても、それほど大きな変化じゃないですけどネ。まあ、新アイテムがいくつかあるから、結構、新鮮な感じがするんじゃないですか。」

モンスターに負けじと、アイテムも17種類に増えている。新アイテムの効用は秘密、前作に出てきたアイテムでも、効用の違うものがあるとの噂もあり、そのへんは、自分で実際にプレイして確かめてみるしかなさそうだ。



「モンスターは、かなりグレードアップしてるんです。モンスター総数は、前作の85種族から、100種族に増え、特に、デカキャラは12種族にも増えています。その上、モンスター達は、すべて新しく設定したニュー・キャラクターばかりなんですヨ。」

普通、続編といわれる物のキャラクターは、一部、変化してはいるものの、ほとんどが前作と同様というのが常識であった。しかし、この「シナリオII」は、すべてがニュー・キャラクターで、前作と同様なのは、主人公と、最後の敵、ガルシスのみと、いう徹底ぶりである。また、それぞれのモンスターの設定も、充実したものとなっている。

30曲ものBGM

「BGMには、自信ありますヨ。音質も、センスも、最高の出来じゃないですか。」

ひとつの改革と、言っても過言ではないだろう。それほど、秀れたBGMばかりである。今までは、あくまでもゲームのおまけ的存在だったBGMも、ここへ来て、グーンとレベルが上がっていることは間違いない事実である。そんな中にあっても、「シナリオII」のBGMは、ひとつ先に出ている。レコード化の噂が出る程のグレード高い曲が30曲！今後ますます、話題になりそうである。

配慮ある価格

「最後になりましたけど、価格がね、安いんですよ。これだけ内容が詰まって、五千八百円っていうのは、かなりのお買い徳だと思うんですけどネ。」

前作がなくては、プレイできないため、ゲーマーの懐具合を考えての細かい配慮というところのようである。

以上の点からみても、やはり、「シナリオII」の独走はやむを得ないと言えよう。

果たして、どこまで前作に迫るか？一体、いつ前作を超えるか？そのあたりが今後の焦点となってくるであろう。

圧倒的パワーに話題騒然！



ダントツの強さで他を寄せつけず、
業界のトップを独走し続ける
「シナリオII」。

日本ファルコム新聞

発行所
東京都立川市柴崎町２丁目
２番19号　　郵便番号190

日本ファルコム
新聞東京本社
電話0425(27)6501



パソコンゲームソフトの
未来を考える
日本ファルコム

膨大なデータ量、ニューキャラクターによる迫力のモンスター群、豊富なアイテム、複雑かつ広大なマップ、重要なポイントとなるショップ、ゲーム・ミュージックの枠を超えた秀作BGMが30曲……と、随所に群を抜いたパワーを見せつけている。

このまましばらくは、「シナリオII」の時代が続きそうだ、との見方が強まっている。



今や、押しも押されぬパソコン・ソフトハウスのトップに立つ、あの日本ファルコムが、またまた、すごいゲームを発売して、業界の話題を一身に集めている。この「シナリオII」は、パソコンゲーム史上、最大のビッグヒット作と言われる「ザナドウ」の第2弾として発売された。当然、発売前から大変な期待が寄せられ、各方面の注目をあびることとなった。異様な盛りあがりの中で、昨年の10月にゲームが発売。実に、発売と同時に販売数でベスト1となり、世間の度肝を抜いた。

前作「ザナドウ」に寄せられたユーザの声を充分に反映させ、日本ファルコムの総力を結集して作成された「シナリオII」は、どこを取ってみても遜色のない素晴らしい出来。まさに、王者「ザナドウ」を超えるにふさわしい最高傑作である。

その圧倒的な人気の秘密を、関係者は次のように語ってくれた。

複雑になったマップ

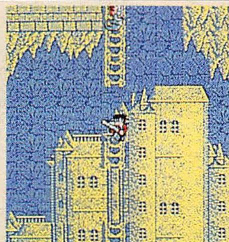
「今回のマップは、はっきりいってかなり意地悪な造りになってます。これに苦しむゲーマーが続出してるんですヨ。」

比較的、簡単だった前作のマップに比べると、数十倍も複雑になっている。各レベル・ステージが順番につながっていないため、レベル1から、いきなりレベル10に出てしまう事もありえるという。その上、随所にワープ・ゾーンが仕掛けられ、しばしば、方向感覚を失ってしまう。とりあえず、このマップをクリアするのが、第一関門となりそうだ。

雑貨屋タイプのショップ

「今回の最大の特徴でもあるんですけど、アイテムや、魔法、武器、防具がすべてショップで買えるようになったんです。ショップの形態自体も、専門店から、何でも売っている雑貨屋タイプにしてあるんです。」

ショップは、グラフィック表示をやめ、文字表示とシンプルになった。前作では、塔内で必死になって手に入れたような高級アイテムも、ショップで買えるのだが、到底、手の出るような価格ではなく、結局は、苦労しなくては手に入らない仕掛けになっているようである。



ディスク
限定価格5,800円

対応機種
PC-8801シリーズ
PC-9801シリーズ
FM7/77シリーズ
X1/X1turboシリーズ

ニューウェーブムービーアドベンチャー

J·E·S·U·S

ジーザス

暗黒の世界から
死の匂いに乗って
あいつがやってきた。

4月28日新発売!

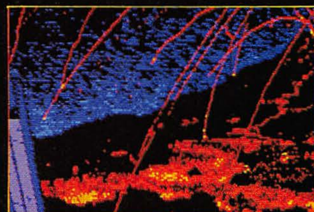
1986年、大フィーバーの中、ハレー彗星は太陽系を去った。そして時は流れ、2061年、ハレーは再び地球へとやってきた。

人類の科学は、この接近では、ついに有人探査機を飛ばすところまで進歩しており、世界８ヵ国から選ばれた乗員が、２機の探査機に分乗し、スカイラブ《ＪＥＳＵＳ》から飛び立った。探査課題の１つはハレーの尾のガスを採取することで、それは、宇宙・天文学ばかりか、生物学の謎を解くことでもあった……

作者／鈴木 孝成
イラスト／真島 真太郎
シナリオ／雅 孝司
音楽／すぎやまこういち
音響効果/田口 泰宏



◀ついにやつは攻撃を開始した。応戦せよ。



ハレー接近で天変地異が▶各地で起こる。



▲未知の怪物を葬る方法は果してあるのか。



▼とりあえず危険は去ったようだ。しかし安心してはいられない。



今だかってない興奮が今、
今、キミのディスプレイを直撃する!!
迫真の効果音・BGM、フルグラフィック・アニメーション、ディスク3枚組!!

★ゲームMUSICの巨匠すぎやまこういち書き下ろし 全20曲★

ジーザス(ハレー2061)

●虚空への前奏●蒼い無限●やすらぎの宇宙●菫色の愛●勇者の休息●きらめく瞳●甘い抱擁●夢の中の二人●崩れゆく都市●空の果て●迫り来る危機●挑戦の時●死神の影●帰還●鎮魂歌●甦る侵入者●勝利の旋律●去り行く者たち●生命への讃歌●蒼い無限

PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/FR/MR/TR5インチディスク3枚組¥7,800

★オリジナルゲーム企画スタッフ募集★

優秀作品については、当社スタッフが商品化に向けて、直接指導します。

【シナリオ部門】
400字詰め原稿用紙20枚以上30枚以内に、シナリオ、小説等、あなたの好きな形式で書いて下さい。

【グラフィック部門】
カラーイラストで、あなたの描きたい世界を表現して下さい。

【ゲームプログラム部門】
あなたのオリジナルゲームを送って下さい。

●詳しくは、担当・石川迄 TEL(03)366-4345

5月28日
堂々発売!!

シナリオ・イラスト/槙村 正
プログラム/日高 徹
音楽/すぎやまこういち

GANDHARA

ガンダーラ

仏陀の聖戦

仏舎利の力が消え
再び邪悪なるものが
姿を現わし悪と
荒廃が蔓延した。

仏の力が及ばぬ六凡界



㊥明王……大日如来の化身で、あのするどい目は悪魔をにらみつけている目ではなく親が子供を救うための必死の形相を表しています。
㊥如来……「慈悲」の慈を表現しています。父親のようなはげしさを持ったやさしさを表わしています。
㊥菩薩……如来の変身で救さいの仏です。「慈悲」の悲を現し、母のような抱擁力のあるやさしさを表わしています。

●天上界



●畜生界

●冥府魔道



●人間界

●薬師如来

●餓鬼界

多彩な色づかい華麗なBGM、
究極のフルグラフィックスクロール、
そして壮大なシナリオ。

★ゲームMUSICの巨匠すぎやまこういち
書き下ろし挿入曲★

〈ガンダーラ曲集〉
◆◆◆ガンダーラへの路◆◆◆
●東方幻想●ガンダーラへの路(仏陀の戦士)●人間界●蓮華●冥府魔道(めいふまどう)●邪神●平安●地獄界●餓鬼界●畜生界●寂(じゃく)●修羅界●天上界●転生輪廻(てんせいりんね)●迦楼羅(かるら)●六凡界(ろくぼんかい)
※ラジカセに接続すると、大迫力サウンドゲームができます

PC-88VA、PC-8801FH/MH、
PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR
5インチディスク2枚組………¥7,800

その昔、この世は『邪神』によって支配され、悪と荒廃に満ちていた。しかし『仏陀(ぶっだ)……お釈迦様』の出現とその『法力』によって『邪神』は一掃され、平和がおとずれた。

永い平和が続き『仏陀』は没したが、その遺骨は八つの『仏舎利(ぶっしゃり)壺』に分骨され、八つの世界の『ストーパー(仏舎利塔)』に安置された。『仏舎利』の力によって、しばらくの間『邪神』はおさえられていたが、1000年が経過するにおよびその力もうすれ、ついに『邪神の王』が目ざめたのだった。

『邪神の王』は八つの世界のうち、『仏』たちの力が及ばない六つの世界……地獄界・餓鬼界・畜生界・修羅界・人間界・天上界(六凡界という)……の『仏舎利』を『ストーパー』から盗みだし地底深くかくしてしまったのだった。

『仏舎利』の力が消え、再びこの世には『邪神』どもが姿を現わし、悪と荒廃が蔓延し善良な人々を苦しめ始めた。

さらに、人々が『邪神』の祟りを恐れ洞窟などに身をひそめたため、地上では善良な人々の姿を見ることすら出来なくなってしまった。

●阿修羅界

●不動明王

●みろく菩薩

北斗の拳

バイオレンス劇画アドベンチャー

Ⓒ集英社・原哲夫・武論尊
作者/折茂賢司・日高徹
シナリオ/武石正道

●リアルタイム秘孔モードで首尾よく敵の秘孔を突くと、「アタタ…!!」の音声が次の瞬間、敵の顔は恐怖にひきつり、凄絶な断末魔アニメーションが展開。

■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM/VX(2HD)……¥6,800
■〔5インチディスク(2枚組)〕PC-9801E/F/VM/VF/VX(2DD)……¥6,800
■〔5インチディスク(2枚組)〕PC-8801/FH/MH/mkⅡSR(TR、FR、MR)/mkⅡ……¥6,800
■〔5インチディスク(2枚組)〕X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo(Ⅱ/Ⅲ/Z)……¥6,800
■〔テープ(2本組)〕X1/X1C/X1D/X1F/X1G/X1turbo……¥4,800
■〔3.5インチディスク(2枚組)〕FM-77、FM77AV/40/20……¥6,800

森田和郎の将棋8ビット版

◘対局の棋譜を保存(セーブ)でき、後日、再現(ロード)することができます。名人戦などの対局を保存→再現することにより、プロ棋士の将棋を研究、観戦することができます。
◘詰将棋をコンピュータが解きます。新聞、雑誌等の詰将棋を短時間で解いてくれます。
◘RS232Cを用いた通信機能により、電話での遠隔地対局も楽しめます。もちろん、PC-9801シリーズの「森田和郎の将棋」との通信対局もできます。

X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo
■5インチディスク版……¥7,800
■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM/VX(2HD)……¥9,800
■〔5インチディスク〕PC-9801/E/F/VM/VF/VX(2DD)……¥8,700
■〔3.5インチディスク〕PC-9801/U/UV……¥9,800
■〔5インチディスク〕PC-88VA、PC-8801/FH/MH/mkⅡSR(TR、FR、MR)/mkⅡ……¥7,800

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

販売元 株式会社 小西六エニックス
発行元 ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

MSX 速報!!

ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン2

キータクラーの復活

ついに来た来た
やって来た!

4月28日
発売予定!!

C集英社・桂正和
作者/TAMTAM
音楽構成/すぎやまこういち

ミーク「ねえねえアオイさん ウイングマン2がMSXで発売されることになったんですって」
アオイ「そうなのよね 私たちの活躍がMSXユーザーのみなさんにも見てもらえるなんて、うれしいわね」
ミーク「MSXユーザーのみなさん応援して下さいね!」

- グラフィックの美しさはピカーMSXユーザー必見!
- なんですかモードはとっても使いやすくなってまーす。スピードアップでわからないところを教えてくれるよ。
- MSXユーザーの人は、あの「チェイング!」の声がきけまーす。
- パワーアップ戦闘モードは大コーフンもの、わるものをやっつけろ!
- 前作ウイングマン、マンガのストーリーを知らなくてもプレイできます。

MSX ROMカセット
MEGA ROM (RAM16K以上) ¥5,800

■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM/VX(2HD)	¥6,800
■〔5インチディスク(2枚組)〕PC-9801/E/F/VM/VF/VX(2DD)	¥6,800
■〔5インチディスク(2枚組)〕PC-88VA、PC-8801/FH/MH/mkII SR(TR、FR、MR)/mkII	¥6,800
■〔5インチディスク(2枚組)〕X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo(II/III/Z)	¥6,800
■〔テープ(2本組)〕X1/X1C/X1D/X1F/X1G/X1turbo	¥4,800
■〔3.5インチディスク(2枚組)〕FM-77、FM77AV/40/20	¥6,800
■〔テープ(2本組)〕FM-7、FM-NEW7、FM-77、FM77AV/40/20	¥4,800

ドラゴンクエスト DRAGON QUEST

夢の冒険大ロマン。

超本格大冒険ロールプレイングゲーム

邪悪な竜の化身が支配する広大なアレフガルド。キミは伝説の勇者ロトの生まれかわりとなつて、2つの城と6つの町や村のあるアレフガルドを大冒険! あるときは怪物たちと戦い、またあるときは城や町で人々と話し、魔の竜を倒すため、旅を続けます。登場人物はなんと100人以上。そして、いろんな個性をもつ多くの怪物たち。ドラゴンクエストの世界は、キミをきっと夢中にさせる。さあ、キミの旅は、今、はじまった!

絶好調発売中!!

モンスターデザイン 鳥山 明
シナリオ 堀井雄二
プログラム チュンソフト
音楽 すぎやまこういち
企画制作 エニックス

MSX ROMカセット
MEGA ROM (RAM16K以上) ¥5,800

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

オリジナルゲームシナリオ大募集

あなたの作ったゲームを商品化してみませんか? 当社では、適切なアドバイスをおこない、作者の氏名で商品化しております。
商品化の際には、当社規定の印税をお支払いします。シナリオだけでも受け付けます。
詳しくは、担当・石川迄 TEL.(03)366-4345

エニックスが MSX ユーザーに贈る
MSX オリジナル珠玉のメッセージアドベンチャーゲーム

アニマルランド殺人事件

新情報いっぱいのエニ通は 300P

動物達の慟哭(どうこく)(大声で泣くこと)がきみの魂をゆさぶる!!

平和なはずのアニマルランドに秘められた悲哀のナゾとは…!?

きみの住む町のずっと、ずっと南の彼方に小さな島があった。
その島の名は、動物達の楽園(アニマルランド)……。
ある日、この平和なアニマルランドで殺人事件が起ったのだ。
被害者は、コンコン宝石店の主人、キタギツネのゴン吉である。
きみは、警察犬・おいどんといっしょに捜査を開始した。

このゲームは、単なる犯人捜しゲームではありません。
エニックスがきみたちに問いかけるメッセージゲームです。

MSX ROM版にて近日大公開

プログラム/松本清明・TAMAO
シナリオ/大富 武
グラフィック/Marie
音楽/山田博史

ご注意 感動のラストシーンは決して人に話さないで下さい。

軽井沢誘拐案内

ロマンチックミステリーアドベンチャー



避暑地、軽井沢でおこった謎の誘拐事件。
解くのはキミだ!

名作「ポートピア連続殺人事件」、「ドラゴンクエスト」、「ドラゴンクエストII」の作者・堀井雄二が放つ、本格ミステリーアドベンチャー第2弾!

★膨大なセリフデータをもち、つぎつぎかわってゆく登場人物たちのリアクション!
★画面数約100枚+スクロールマップ3エリア!
★楽ちんなワンキー入力で、ともかく、めちゃめちゃ楽しい娯楽大作なのだ!
★読みやすい、ひらがな・カタカナ混合文。
★主人公の名前はキミ。おもわずてれてしまうボクなのだ。
★なぎさのオマケ写真もついて全6章。あふ♥♥

■〔5インチディスク〕PC-88VA、PC-8801/FH/MH/mkII SR(TR、FR、MR)/mkII ¥5,800
■〔テープ(2本組)〕PC-8801/FH/mkII SR(TR、FR)/mkII ……¥4,800
■〔テープ(2本組)〕PC-6601/SR、PC-6001mkII/mkII SR ……¥4,800
■〔5インチディスク〕X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo(II/III/Z) ……¥5,800
■〔テープ(2本組)〕X1/X1C/X1D/X1F/X1G/X1turbo ……¥4,800
■〔5インチディスク〕FM-7、FM-NEW7 ……¥5,800
■〔テープ(2本組)〕FM-7、FM-NEW7、FM-77、FM77AV/40/20 ……¥4,800
■ MSX RAMカセット(ROM16K以上) ……¥5,800

Tokyo ナンパストリート

作者/関野ひかる

人工知能シュミレーションゲーム

●新開発グラフィック処理ルーチン採用により、色モレ、色バケはいっさいなし。
●MSX版はグーンとグレードアップ。リアリティを追求し、地名や交通費を入力することによって、キミの地元でもナンパができる。
●さらに、ゲームエンドになってもリプレイ機能を使ってすぐにゲームができる便利設計。
●女の子との会話は従来通り。限りなく人工知能に近づいた豊富なリアクション。
●このリアルなナンパ体験がキミをプレイボーイにする。ほらほら、そこのひっ込みじあんのキミ。このゲームで訓練してステキな彼女をハントしよう!



★ナンパはバクハツだっ!
キミはもうプレイボーイ★

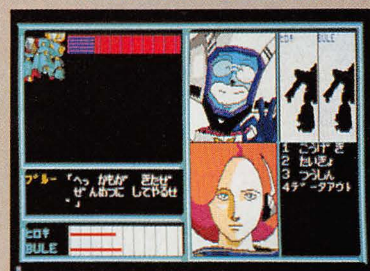
■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM/VX(2HD) ……¥7,400
■〔5インチディスク〕PC-9801/E/F/VM/VF/VX(2D、2DD) ……¥6,400
■〔5インチディスク〕PC-8801/FH/MH/mkII SR(TR、FR、MR)/mkII ¥6,400
■〔テープ(2本組)〕PC-8801/FH/mkII SR(TR、FR)/mkII ……¥4,800
■〔5インチディスク〕X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo(II/III/Z) ……¥5,800
■〔テープ(2本組)〕X1/X1C/X1D/X1F/X1G/X1turbo ……¥4,800
■〔5インチディスク〕FM-7、FM-NEW7 ……¥6,400
■〔テープ(2本組)〕FM-7、FM-NEW7、FM-77、FM77AV/40/20 ……¥4,800
■ MSX〔テープ(2本組)〕(RAM32K以上) ……¥4,800

地球戦士 ライーザ

作者/九葉 真
イラスト/真島真太郎

ニュータイプSFアニメRPG

★友情のむこうに
地球の輝きが見える★



●コスモスクリーン:流れる星、敵メカ登場シーン。戦闘シーン(ビーム・ミサイル・接近戦・サイコ)すべてにアニメ効果を採用。
●メッセージウインドウ:それぞれの個性を重視したおもしろリアクション続出。
●メンバーエリア:状況によってキャラクターの表情が変わり、キミに話しかける。
●ライーザエリア:キミとブルーの乗るメカ"ライーザ"の武装が一目でわかる。
●オペレータエリア:オペレータ・ミオが敵のHP、地球の状況等を報告してくれる。
●コマンドエリア:7種30項目の選択肢をワンキーで入力できる簡単設計。

■〔5インチディスク〕PC-8801/FH/MH/mkII SR(TR、FR、MR)/mkII ……¥6,400
■〔5インチディスク〕X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo(II/III/Z) ……¥6,400
■〔テープ(2本組)〕X1/X1C/X1D/X1F/X1G/X1turbo ……¥4,800
■〔3.5インチディスク〕FM-77、FM77AV/40/20 ……¥6,400
■〔テープ(2本組)〕FM-7、FM-NEW7、FM-77、FM77AV/40/20 ……¥4,800
■ MSX〔テープ(2本組)〕(RAM32K以上) ……¥4,800

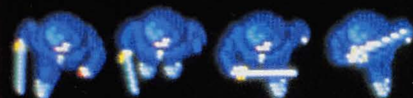
販売元 株式会社 小西六エニックス　発行元 

株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL 03-366-4345

デジタル・デビル物語(ストーリー) 女神転生(めがみてんせい)

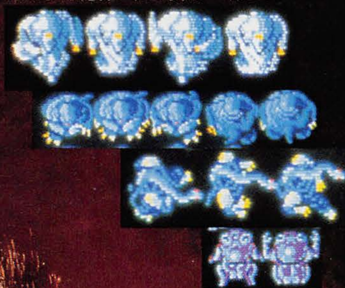
新・多重構造ゲーム、誕生！

階層構造を持つマップ構成。ゲームするたびに新しいストーリー展開。論理的思考による攻撃をしかける敵キャラクター。アクション・ゲームの新しい形、テレネットから。



主人公、中島朱実

敵となる、魔界に住む異形の者たち



魔界、急接近！

デジタル・デビル"ロキ"に連れ去られた恋人、
白鷺弓子を救うため魔界へ侵入する主人公、中島朱実。
表と裏、善と悪。
対をなすふたつの世界に広がる迷宮を舞台に、
魔族との壮絶な戦いが始まる。
ロールプレイング・ゲームと
アドベンチャー・ゲームの要素を
ふんだんに盛り込んだ、
全く新しいAVアクション・ゲーム！
アクション・ゲームを変えるのは、
やっぱり日本テレネット！

- 独自の思考パターンと連係プレイによる攻撃を仕掛ける敵キャラクターたち！
- 3D階層構造と、対照的な表裏の世界を持つステージ構成！
- 迷路状の魔宮に隠された数々のアイテムと謎！
- テレネットならではのアニメーションによる演出効果！
- アイテムの新しいとらえ方、頭脳・知能プレイに挑戦！

イエッツラー界II



イエッツラー界I



画面写真は、PC-8801mkIISRによる開発中のものです

古文の教師小原は、女を要求するデジタル・デビル"ロギ"に捧げられ、やがて魔人と化した……

6月中旬発売予定

PC-8801mkIISR/FR/MR/TR(5″2D 2枚組) ￥7,800
FM77AV(3.5″2DD 2枚組) ￥7,800
X1/C/ターボシリーズ(5″2D 2枚組) ￥7,800
PC-9801シリーズ(5″2HDは1枚、2DDは2枚、3.5″2DDは2枚) ￥7,800
(256KB以上のRAMおよび漢字ROM必要)
MSX メガROM ￥6,800

原作：西谷 史 アニメージュ文庫(徳間書店刊)「デジタル・デビル・ストーリー／女神転生」

※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。 ※特に付記のない画面写真は、PC-8801mkII SRによるものです。 ※仕様は改良のため、予告なく変更することがあります。
MSX は、アスキーの商標です。 メガROMマークのメガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、送料200円を加算して、現金書留で直接当社にお申し込みください。

●アクション・ゲームはテレネット●

夢幻戦士 The Fantasm Soldier

ヴァリス

AV時代の幕開け。

すぐれた音響（AUDIO）と映像（VISUAL）がゲームをもっとおもしろくする。
今、日本テレネットはAV宣言。

PC-98シリーズ新発売！

優子はごくありふれた、普通の女子高生。
ところがある日、
ヴァニティの「幻想王女ヴァリア」によって
"ヴァリスの戦士"として選ばれてから、
運命が一変した。
ヴェカンティの
「夢幻王ログレス」と
その手下「ヴォーグ」達が、
次元を超えて、
襲ってきたのだ。
なぜ、ありふれた女の子が
戦士として選ばれたのか。
5つの"ファンタズム・ジュエリー"とは？
4人の魔王とは？
答えを求めて、
戦いが始まる。









フルグラフィック・アニメーション！

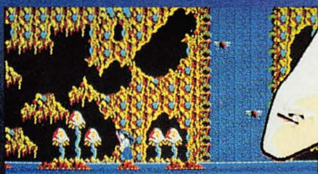




※MSX版にはアニメーション・シーンはありません。

ビッグ・キャラクター！





広大なマップ！



新発売!!

- PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
- XI/C/ターボシリーズ
- FM77AV専用
- PC-9801シリーズ

各￥7,800（ディスク2枚組、2HDは1枚）

- MSX メガROM ￥6,800

株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
TEL.03(268)1159

資料請求券
ベーシックマガジン
5月号

獣神ローガス

激動の指、冷静な頭脳、高鳴る胸。
ミッション遂行型アクションロールプレイ。

構想1年、プログラム追加3回。
温めすぎるほど温め、遅れに遅れた
「獣神ローガス」が、遂に火を噴く。
ローガスを倒すべく、旅立つ戦士はもちろんキミ。
壁、ひとときの夢、そしてまた壁。
これらすべてを乗り越えたとき、
キミは「本当の感動」に
直面することだろう。

4月下旬発売
PC9800シリーズ
×1シリーズ
定価7800円
PC8801、FM7/77/AV、MSX移動中！

主題性！ 集大成！ したいぜ！



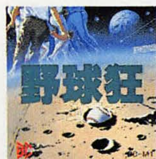
ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3-11
(営業所)TEL03-483-8666

プログラマー／アニメーター募集 あなたも画期的なゲーム作りに参加しませんか？ もし、その気になったら電話でも封書でも結構ですので、ご一報を！


神が微笑むとき、
戦いが始まる。

Human Hudson

あの子の「ビーカード宣言」。



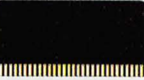


野球狂 BC-M1

打率や守備率データが自由に入力できる超ベストセラーの野球ゲーム。

©HUDSON SOFT





コナミのプーヤン BC-M5

ほのぼの気分のアクションゲーム。リズムに乗ってプーヤンを助け出せ。

©KONAMI 1985 HUDSON SOFT





スターフォース BC-M2

悪の浮遊大陸ゴーデス相手に戦闘開始！全面スクロールのスペースアクション。

©1985 TEHKAN LTD. and HUDSON SOFT

「私は、ビーカードが好きよ」と、気になるあの子の発言。カードサイズのゲームソフトに、あの野球狂が、あのスターソルジャーが入っているというのだから、スゴイ。MSXにつないで、一緒に遊べば、きのうより僕らは少しおとなの気分だ。





ボンバーマン・スペシャル BC-M7

あのファミコンの名作がカードになった。心臓どっきんのダイナマイトゲーム。

©1985 HUDSON SOFT





ジェット セット ウィリー BC-M3

悲鳴を上げるほどの難しさ、面白さ。ヨーロッパで大人気のアクションゲーム。

©1983 BY SOFTWARE PROJECTS LTD.
PUBLISHED BY HUDSON SOFT CO., LTD.





高橋名人の冒険島 BC-M9

あの高橋名人を主人公にした人気のアクションゲーム。森あり、山あり、谷ありの広い島には、おかしな敵やこわい敵がいっぱい。

©1986 HUDSON SOFT





スターソルジャー BC-M8

敵の攻略法は、撃って、撃って、撃ちまくること。衝撃のシューティングゲーム。

©1986 HUDSON SOFT



適応機種 MSX
価格 各4,800円
©M.P.I.・HUDSON

◎BEE CARDは、カードサイズの手軽なゲームソフト。使う時は、MSX専用カートリッジBEE PACKが必要です。



BEE PACK 価格 980円

「プーヤン」はコナミの商標です。
MSXはアスキーの商標です。



本　社/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル TEL011-841-4622
東京支社/〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1 ハドソンビル TEL03-260-4622
営業所/札幌・東北・名古屋・大阪・福岡・西ドイツ

マイクロキャビン®

ハ〜イ、お待たせ。ラムだっちゃ！

アドベンチャーゲーム

うる星やつら

〜恋のサバイバル・バースディ〜



大好評をいただいている「めぞん一刻」につづく、高橋留美子原作の人気作品、ゲーム化第2弾！「うる星やつら」いよいよ完成せまる！突如、諸星あたるに舞い込んだ1通の招待状。面堂了子が誕生パーティをやるので、遊びに来いという。しかも余興でやるゲームの優勝者には、了子の熱いキッスが送られる……。
面堂家の広大な庭に用意された迷路の森に、お互い足を引っ張り合うおなじみの面々が集った。うる星ワールドに、また新たなパニックが巻き起こる！

PC-8801mkIIシリーズ、PC-9801シリーズ、X1シリーズ
開発進行中！ 予価¥6,800

うる星やつら 限定オリジナルポスタープレゼント企画中!!
※詳しくは次号広告またはインフォメーションダイヤルでお知らせします。

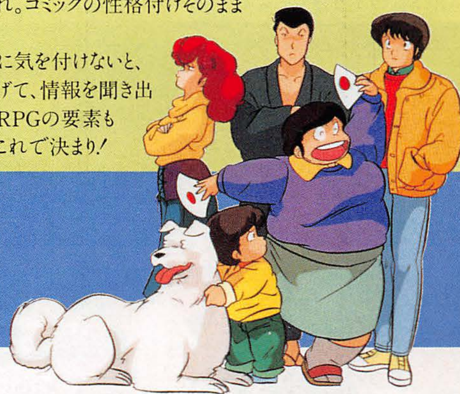
デジタル・シネマ開演します。

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

おなじみのキャラクターが、一刻館をメイン舞台として大あばれ。コミックの性格付けそのままに、意地悪く、色っぽく、明るく、優しく五代くんにせまってくる。
管理人さんの秘密を握っているのは誰か？登場人物の性格に気を付けないと、窓から落とされちゃうことも。ワイロに弱い人には好きなものをあげて、情報を聞き出してしまおう。街に出て買い物をしたり、意外なものを拾ったり、RPGの要素もいっぱいに、とにかく笑って楽しめるアドベンチャー・ゲームはこれで決まり！





MSX2版開発中!!

PC-9801シリーズ(5″2DD/5″2HD/3.5″2DD)、PC-8801mkIIシリーズ(5″2D)
(要256K RAM)
X1シリーズ(5″2D)新発売！(要漢字ROM)、FM77AV(3.5″2D)新発売！(要漢字ROM)　各¥6,800
FM音源対応　挿入曲：「シネマ」、「悲しみよこんにちは」(日本音楽著作権協会ビデオ許諾　第61783号)

最新ソフト情報　マイクロキャビンインフォメーションダイヤル **0593-53-3611**

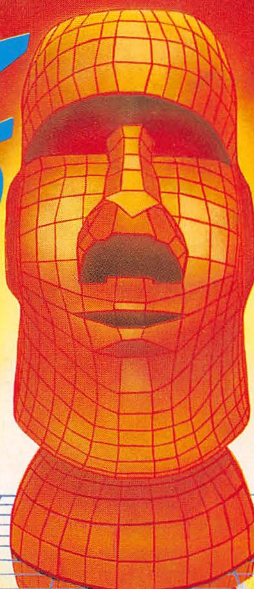


マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

この面白さだけは、崩せない。

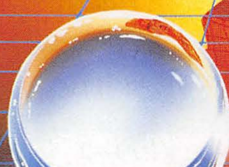
数年前のブームが、再びゲームセンターで爆発！あのブロック崩しが、さらに面白くなって帰ってきた。ブロックから落ちてくる数々のアイテムを取ればパワーアップ、そして33面ものバリエーションが展開。その名はアルカノイド。ゲームセンターの興奮が、今部屋の中で再現される。キミは、最終面までたどり着けるか。

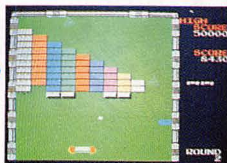


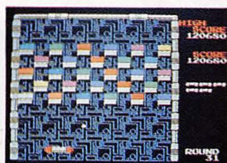


アルカノイド
ARKANOID™









■アルカノイド

新発売

定価 5,800円
MSX ROM版

ジョイコントローラ付！
(ボリューム方式)



■影の伝説

定価 6,800円(5"FD版)
●X-1ターボ(FM音源対応)

定価 4,900円
●MSX(ROM版)





■ジャイロダイン

定価 6,800円(5"2D)
●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
●X-1シリーズ(X-1Fは不可)
定価 4,900円 ●MSX(ROM版)





■エレベーターアクション

定価4,500円(カセット版)/定価6,800円(5"FD版) ●PC-8801シリーズ●X-1シリーズ●FM-7シリーズ
定価 4,900円●MSX(ROM版)

■ビクトリアスナイン

定価4,500円(カセット版)/定価7,500円(5"FD版) ●PC-8801シリーズ●PC-9801 U2●FM-7シリーズ●PC-9801シリーズ●PC-6601シリーズ●X-1シリーズ●MZ-2200/2000シリーズ ※音声発生機種:「アウト」「セーフ」など、イロイロな声が飛び出します。●PC-8801mk II SR以上(ディスク版)●X-1ターボModel10(ディスク版)GRAM(CZ-8BGR2)増設で可●X-1ターボModel 20、30、40(ディスク版)●FM-77/77 L2(ディスク版)→MB-28121又はMB-28122増設で可●FM-77 L4(ディスク版)●PC-9801 U2

株式会社 ニデコ
〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部 ☎03(253)0761㈹ FAX 03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ ☎03(251)8061㈹

MSXは16KB以上の機種で、お楽しみください。
MSXは、アスキーの商標です。
●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。

レムス、導くのはアナタ!

由緒正しい王国パロの二粒の真珠─リンダとレムス。二人の祖国は、中原地方の南半球を制圧する、強国ゴーラの連合国家であるモンゴールに、わずか一夜で滅ぼされてしまう。リンダとレムスは奇跡的に助かり、妖魅の跳梁する森ルードで夜を明かした。だが、その二人にもゴーラの黒騎士隊の魔の手はのびてくる。その時、忽然と木々の間から豹頭の男が現れた。果して、彼の正体は…?

ディー・フォトン 第2弾 好評発売中

ヒロイックファンタジーアドベンチャー

GUINSAGA

グイン・サーガ─豹頭の仮面

レムスよ私のために翔て。

原作・栗本薫／早川書房
企画・開発／株式会社ジャスト


ヴァーノン伯爵
黒死の病に冒されたスタフォロス砦の城主。彼の業病は空気にふれてひろまる。


グイン
豹頭の仮面をかぶった戦士。リンダ達が絶体絶命の窮地におちいった時に忽然と姿を現わした。


ルードの森のグール
闇のいまわしい生命をふきこまれた悪霊。とらえた獲物を生かしたまま血肉をすする。


イシュトヴァーン
スタフォロス砦でグイン達の隣りの牢に囚われていたヴァラキア出身の傭兵。

- ■大河ヒロイックファンタジーの醍醐味を忠実かつ大胆に再現
- ■主人公レムスの視界をダイレクトにビジュアル化、迫力ある画面が70枚
- ■パソコンがしゃべる!キャラクターが声を出して語り始めた(ジャストサウンド使用時)
- ■ワープロ感覚の文字入力と、サブテキストを使ったコマンド選択により、入力時の不満を一挙に解消

JASTSOUND

PC-8801/mkII/SR/TR/FR/MR/FH/MH
5"2D(2枚組) ¥7,800

JASTSOUNDについてのお問い合わせは(株)ジャストまで

近日発売 PC-9801シリーズ。X-1シリーズ。FM-7/77/AVシリーズ

ニュー感覚SFアドベンチャーゲーム

「敵は海賊・海賊版」

●原作・神林長平／早川書房　企画・開発／株式会社ホット・ビィ



FM-7/77/AVシリーズ‥ DISK版2枚組¥7,800
PC-8801シリーズ…… DISK版2枚組¥7,800
PC-9801シリーズ…… 5"DISK版4月21日発売¥7,800



D-PHOTON

第3弾 5月末発売

破竹の勢い!D-PHOTON第3弾が続く!!
「司政官」 原作・眉村卓　早川書房
企画・開発:Toko Media　inパンプキンヘッド

●販売 avc 日本エイ・ブイ・シー株式会社
●発売 ビクター音楽産業株式会社


通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、右記まで直接お申し込みください。

〒107 東京都港区北青山3-6-18共同ビル青山2F
日本エイ・ブイ・シー株式会社ベーマガ係

資料請求券 ベーマガ 5


dexter soft
システム BIT
The LAS VEGAS
CONTRACT BRIDGE
新発売
息を飲む。
これがラスベガスの
駆け引きだ。
世界最大のカジノの都、ラスベガス。そこに漂う危険なムードと、スリリングな熱気をコンピュータゲームで再現します。ザ・トランプゲームの異名を取る「コントラクトブリッジ」をはじめ、「ブラックジャック」、「セブンスタッドポーカー」など、ギャンブラーを虜にした8種類のトランプゲームが紳士、淑女を誘惑する。ザ・ラスベガスの息詰まる駆け引きで、52枚のカードは君に微笑むか！
コントラクトブリッジとは、
まず4人が13枚の札を持ち、オークションを行います。そして打ち出された札と同じスーツの札を出し、2〜Aまでの数で勝負を競いあうゲームです。16世紀にイギリスの貴族の間で生まれ、最近では日本でもブリッジクラブが誕生し、紳士のゲームとして愛好者が増えています。
水谷営三氏著「コントラクトブリッジ入門」(定価1,200円)がセットになっています。ブリッジの面白さ、奥深さ、こぼれ話がこの一冊にギッシリ。
ザ・ラスベガス ND-20FD
定価 9,800円 ●PC-9801シリーズ(FD版)
ゲーム内容●コントラクトブリッジ/時計/ピラミッド/スロットポーカー/ラッキーセブン/ファンタン/ブラックジャック/セブンスタッドポーカー
コントラクト・ブリッジ入門
dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社
〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761(代)
開発元 株式会社 システム・ビット 東京都練馬区豊玉北5-23-5 豊玉ビル5F
日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また、通信販売で直接オーダーされる際は、現金書留にて、日本デクスタ宛お申し込みください。

入魂の1冊

山下 章の
チャレンジ! パソコン
A.V.G & R.P.GII

定価 **1,800**円(送料300円)

発売中

大好評

マイコンBASICマガジン別冊
SUPER Soft MAGAZINE DELUXE Vol. 4

CHALLENGE! Personal Computer
A.V.G & R.P.G II
(アドベンチャーゲーム ロールプレイングゲーム)

チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲームII

ザナドゥ・シナリオII
ロマンシア
太陽の神殿 − ASTEKA II −
メルヘン・ヴェールII
覇邪の封印
ブラスティー
アルファ
ウイングマン2
カサブランカに愛を
ウルティマIII



GAME MUSIC 楽譜集掲載!!
♪ザナドゥ・シナリオII♪ロマンシア♪太陽の神殿♪メルヘン・ヴェールII
♪覇邪の封印♪ブラスティー♪アルファ♪ウイングマン2♪

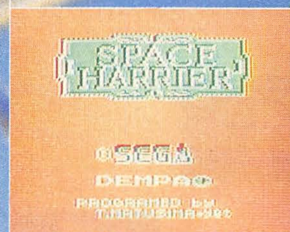
山下 章著

AVG & RPGの名作10編に、山下 章先生が、力いっぱい取組んで書きあげた1冊です。カラー272頁。ドット絵やゲーム・ミュージックの楽譜集、メルヘン・ヴェールII、ブラスティーの開発手記も載っています。AVG & RPGをより深く楽しみたい方へ、心をこめて編集しました。

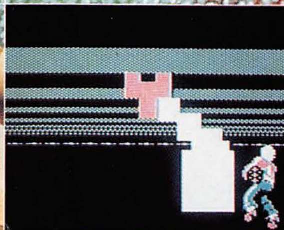
品切れの際は書店にご予約下さい。

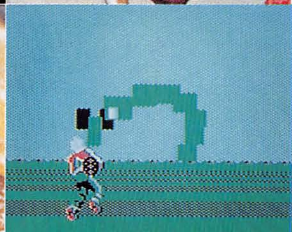
電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 ☎03(445)6111

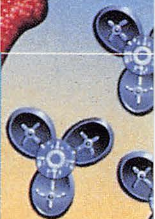
高速3Dグラフィックスで

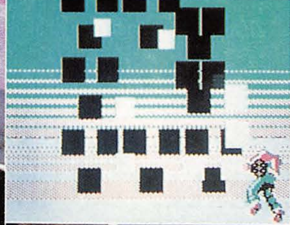














ついに登場。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

STAGE 9

大好評発売中

超自然現象と正体不明の敵により、凶悪な魔生物に占領されたドラゴンランド。正義のドラゴン=ユーライアは、平和を取り戻そうと、ハリアーに助けを求めた。
ハリアーとは、地球からきた、超能力戦士だ。
君は、ドラゴンランドをすくい出すことが出来るか?!
PC-6001バージョンではむずかしいとされていたスペース ハリアーをついに高速3Dグラフィックスで実現しました。駆けてゆくハリアーの後姿はそのままに、ドラゴンランドの魔生物たちは、その特徴ある動きで表現しました。思わず体が動いてしまう大迫力の高速スクロール。感動の全16面を存分にお楽しみ下さい。

PC-6001 mkII/6601
スペースハリアー

テープ……4,100円
FD(3.5")……6,200円

SPACE HARRIER

©SEGA 1985

はじめまして，冒険大好き



マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

「ソフィア」です。

ソフィアの行手にはさまざまなトラップ(しかけ)や敵がいっぱい.／ ジャンプやアイテムでうまくかわそう。

「ソフィア」はメルヘンティックなメイズ・アドベンチャー。元気で明るい少女ソフィアが、美しいグラフィックと、乗りの良いBGM、そしてカワイイキャラクターたちにかこまれて、堂々デビューしました。

少女ソフィアは，けっしてふれてはならないクリスタルにさわってしまい、クリスタルと共にパラレルワールドに落ちてしまいました。ソフィアは一刻も早く、クリスタルをさがし出し、元の世界へもどらなければなりません。



◀好奇心の強い少女ソフィアが、神殿のクリスタルにさわってしまった事から、物語は始まります。

あそこにあるカギを取れば、カギと同じ色のカギ穴のある扉を、開ける事が出来ます。▶

◀あれ!?むこう側に渡りたいけど、下に落ちたら一貫の終り。でも、この動く岩に乗って行けば大丈夫！

キャッ！上からトラップがいっぱい落ちて来る。うまくジャンプでかわして、渡って行こう。▶

アイテム

カギ

通路をとざす大きな扉もこれがあれば平気です。

キノコ

ソフィアの元気の素！ソフィアの体力であるハートを一つ確保してくれます。

クリスタル

ソフィアと共にパラレルワールドに落ちてしまった大事な物。これをさがし出すのが第一の目的です。

その他ソフィアをたすけるアイテムや、逆の作用をするトラップアイテムがいっぱい!!

パラレルワールドの秘密

パラレルワールドは地上と地下の二つにわかれています。地上の方が敵やトラップが少なく、先へ行くには便利ですが、地下にはさまざまなアイテムがかくされています。

もし行き止まりで先へ進めなくなったら、とにかくもどってみましょう。きっとどこか、行き忘れている所があるはずです。ぬけ道はかならずあります。

あ！宝箱。でも箱にはカギがかかっていて開きません。すると扉のカギ以外にも必要なカギが？……。





MZ-1500 QD版……定価4,800円　X1 5インチFD版……定価6,200円
X1 テープ版…………定価4,100円

また、ひとつ魔法を覚える

3D ROLE-PLAYING GAME
GATE OF LABYRINTH
迷宮への扉

「お前は，何のために旅をするのだ？」
「………」
「お前は，何を求めているのだ？」
「希望……そう，希望を求めて旅をしているのです。」
「それならば，お前の希望とは何だ？」
「わかりません。でも，私は希望を見つけるために旅をしているのです」
剣と魔法と竜の時代，1人の若者が「希望」を求めて旅に出た。
そこで行き着いたのが，名も知らぬ大きな島だったのだ。
その島の大地を踏みしめ，若者は大きく息を吸いこみつぶやいた。
「この島に，私の求める『希望』はあるのだろうか……」
いつ終わるとも知れない冒険は，今日も続く。

ロールプレイングゲームって何？

「迷宮への扉」は，ロールプレイングゲームというジャンルに属するタイプのものです。

ロールプレイングというのは，文字通り「役割を演じる」という意味です。キミは，ゲームの中の世界の住人という役割を演じていくのです。

ある時，キミは，力の強い戦士という役割を，そしてある時は，お金持ちの商人という役割を演じるかもしれません。それは全てキミの自由なのです。

敵と戦い，傷つけば宿屋で休み，腹が減ったら食事をするというリアルさ。キミが自分の創造したキャラクターに感情移入すればする程，ゲームのおもしろさはアップします。

キミが何もしなければ，ゲームも何もしてくれません。でも，キミが行動をおこすなら，ゲームも何か反応を示してくれるはずです。この世界は，キミを中心に動いているのです。

プレイを始める前にぜひともお読みください。

GAME STARTをする前にまず自分の名前（4文字まで）と，職業を決めて下さい。これが決まらなければいくらあなたがゲームを始めたくてもゲームはスタートされません，ではDATA MAKEを選んで下さい。

ここで一つ，このゲームは4人までパーティを組んでゲームをする事が出来ます。なるべく多い人数で旅をするようにしましょう。その方が楽しくプレイ出来るからです。

キャラクタが出来たら，ではGAME START！



アイテム一覧表です。どんどん強くなりましょう。

●主人公の武器

No.	武　器	値段	攻撃力（最大）
0	CUDGEL 棍棒（魔法使い使用可）	5＄	2
1	SLING 投石器（魔法使い使用可）	30＄	4
2	DART 投げ矢（魔法使い使用可）	76＄	5
3	DAGGER 短剣	98＄	8
4	HATCHET 手おの	150＄	10
5	LANCE やり	268＄	13
6	SABER 軍刀	500＄	18
7	SHORT SWORD 剣	880＄	24
8	LONG SWORD 長い剣	1680＄	35
9	EXCALIBUR 聖なる剣	——	50

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
電話 (03)445－6111

…と、もう止まらない。

●主人公の防具

No.	防具		値段	防衛力(最大)
1	CLOTH	布製	10＄	2
2	LEATHER	レザー製	30＄	6
3	LINEN	布＋ロウ製	80＄	10
4	RINGMAIL	金属製	120＄	15
5	SCALE	レザー＋金属製	265＄	20
6	CUIRBOIL	レザー＋ロウ製	530＄	25
7	LAMELLAR	レザー＋金属製	1200＄	35
8	PLATE	金属製	2450＄	50

※60分の防衛力で、敵の攻撃を2分の1にくいとめる。

●主人公の魔法

経験値	魔法	効果	魔法力の消費量
0	CAMILA	攻撃。(5)	－2
2	LAILA	明りをともす。	－4
3	RECAMILA	CAMILAの強力版。(20)	－5
4	POLILA	どうくつからぬけ出す。	－8
5	HAULAL	敵をかなしばりにする。	－5
6	VERLI	RECAMILAよりさらに強力。(50)	－10
7	PERCAS	死んだ仲間を生きかえらす。	－40

教えちゃいます，楽しくなる九つのポイント！

●町を見つけよう！‥‥この島には，いくつかの町があります。一つはRADA（ラダ）の町といい，スタート地点のすぐ北にあるのです。そこにはINN（宿屋）やSTORE（店），ヨロイを売っているARMOR，ARMS（武器屋）などがあります。それぞれの町には特色があって，売っている物や，店の数が違うので，いろいろな町へ行ってみましょう。

●村人と話をしよう‥‥町を見つけたら，その周辺を歩きまわって村人をさがしましょう。村人と話をして情報を得ることが，キミの目的である「希望」を見つけることへの第一歩なのです。もし，村人から情報をもらえなくなったら，次の町を捜しに行くようにしましょう。

●敵の強さを調べよう‥‥自分のキャラクター達が弱い頃は，なるべく島の南側で戦うようにしましょう。そして新しい敵と出会ったら，必ずメモをすることです。敵の名前や強さ，所持金，その他‥‥メモすることは数多くあります。こういった自分だけの資料作りも，RPG（ロールプレイングゲーム）ならではの楽しさですねネ。

●キャラクター選択を活用する‥‥キャラクターを選択するのは何も，敵を攻撃するキャラクター選んだり食べ物を誰に食べさせるか選ぶなどの時だけとは限りません。敏しょう性の高いキャラクターを選んでおけば，敵から先制攻撃を受けることも少なくなるし，RUN（逃げる）コマンドを実行した時にも成功しやすいのです。

●経験を積もう‥‥！キャラクターは，自分より強い敵と戦う（やっつけなくてもOK！）ことにより，経験を積むことができます。そして経験を積んでいくと，キャラクターはレベルアップするのです。レベルアップというのはLIFE（生命力）やSTR（攻撃力），DEF（防御力）などのパラメータを増やすことです。こうしてキャラクターは成長し，より強い敵を求めて冒険を続けます。

●次の町を目指す‥‥村人から情報も得たし，もっと強い敵と戦いたいと思っている人は，次の町を捜しに行きましょう。そこには新しい情報や未知の怪物がひそんでいるかも知れません。途中で傷ついて死なないようにFOOD（食べ物）を多く買いこんで，さぁ出発しましょう。

●マップを書こう‥‥どんどん進んでいくうちに，自分のいる位置がわからなくなってしまった人はいませんか？そう人は，ぜひマップを書くことをおススメします。やり方は簡単です。方眼紙を用意したら，そこに自分のいる位置を書き込んでください。あとは一回移動するごとにチェックしていき，前に森があるとか，川があって通れないなどなど次々と書いていきましょう。もちろん町の位置や出てきやすい敵の名前などもあると便利ですネ！

●SAVE機能も上手く使おう‥‥SAVEというコマンドは，何もゲーム途中でやめる時だけに使うものではないのです。行ったこともない所へ行く前，戦ったことのない敵と戦う前にも，ぜひSAVE機能を使ってパスワードをメモしておきましょう。そうすれば，もしキャラクターが死んでしまっても，そこからやり直しができるのですから。

●お店の活用‥‥お店には武器やヨロイを売っていたり，宿屋などがあります。値段の高い武器やヨロイは，強い敵と戦うのに必要ですし，宿屋で休めばLIFEやMAGICを回復させることもできます。とにかくお金を貯めましょう。

3D ROLE-PLAYING GAME
GATE OF LABYRINTH
迷宮への扉

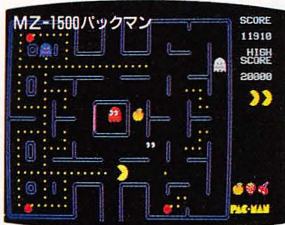
MZ-1500 QD版‥‥‥‥標準価格4,800円
新発売 X1 FD(5")版‥‥‥‥標準価格6,200円
X1 テープ版‥‥‥‥標準価格4,100円

申し込みは309ページの「DEMPAマイコンソフト一覧表」をよく読んでご注文下さい。

Dempa オリジナル・ゲーム・シリーズ

※MSX他の機種でも開発中です。

遊気凜凜 マイコンソフト ソフト・ライブラリー



PAC-MAN パックマン

迷路にならぶエサをどんどん食べよう。4匹のモンスターとの手に汗にぎる追撃戦。点滅するパワーエサを食べたら、たちまち形勢が大逆転。イジケモンスターを食べればボーナスポイントがバッチリ。数面ごとに楽しいパックマン・ショーもあるよ。

- FM-7テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-6001mkII/PC-6601 テープ……定価3,000円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8001mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII 5インチ……定価5,800円
- PC-8801mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CKテープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20(200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- MZ-2000/MZ-2200 テープ……定価3,500円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円



GALAXIAN ギャラクシアン

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。単独アクロバット飛行で、あるいは編隊で、次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コズミックミサイルで撃破せよ。攻撃中のボスエイリアンをやっつけると高得点! ゲームテクニシャンをうならせる一味ちがったスペースゲームだ。

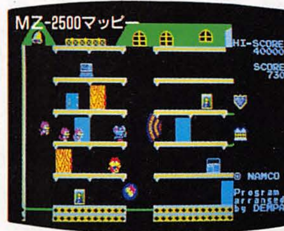
- PC-6001mkII/SRテープ定価3,000円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- FM-7/77テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円



DIG DAG ディグダグ

戦略的穴堀りゲーム ディグダグ。ジャマするプーカァやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・ポン! 上手に堀ってさそいこみ、岩落としで一網打尽!「陰険打ち」「陰険落とし」などの本物のゲームのテクニックが使えます。(PC-8001Nモード版をのぞく。)

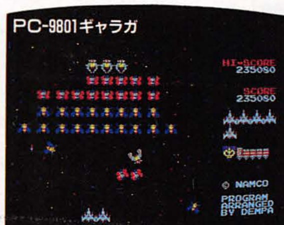
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード) テープ……定価3,000円
- PC-8001mkIISR テープ……定価3,800円
- PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
  PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
- PC-8801mkIISRテープ……定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- FM7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円
- PC-6001mkII/SR テープ……定価3,500円
- PC-6601/SR 3.5インチ……定価5,800円



MAPPY マッピー

正義感あふれる元気なポリス"マッピー"。いたずらニャームコたちの盗品を取りもどすべく、屋敷の中を行ったり来たり。タテ通路はトランポリンでジャンプ! 横通路でうろうろしているとニャームコたちにつかまっちゃうぞ!

- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ定価3,800円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- FM-7/77テープ……定価3,800円
- FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- PC-8001mkIISRテープ……定価3,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円
- PC-6001mkII/SRテープ定価4,100円
- PC-6601/SR3.5インチ……定価6,200円
- PC-8801mkIISRテープ 定価4,100円
- PC-8801mkIISR 5インチ 定価6,200円



GALAGA ギャラガ

敵は宇宙最強のギャラガ軍団。すさまじくも華麗な編隊飛行攻撃に油断は禁物! ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身! チャレンジング・ステージでパーフェクトをねらうチャンス到来。スペースシューティングゲームの決定盤。

- PC-9801/E/F/m
  5インチ……各定価6,800円
  3.5インチ……定価6,800円
- MZ-1500 QD……定価4,500円
- FM-7/77 テープ……定価3,800円
  FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円



RALLY-X ラリーX

迷路に隠されたチェックポイントをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲームです。コースは、対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなかの難コース。コースの読みと素早い判断が要求されるニュータイプゲーム。

- FM-7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



GROBDA グロブダー

西暦20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、コントロールする楽しみを、趣味からやがて競技へと変化させた。その競技は、コロシアムの戦闘競技"バトリング"である。競技者は「グロブダー」を操作し、フィールドの4種のロボットマシーンとバトリングを行う超戦略的シューティングゲーム。2人で遊べる2プレイヤーズモードおよび、自分でオリジナルなバトルフィールドをつくることができるコンスト

●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

ビデオゲームの世界を拓いた『パックマン』、『ギャラクシアン』等の名作から、最新ヒットゲームまで、パソコンの機能をギリギリまで追求してパソコンソフトに仕上げました。心ゆくまでお楽しみください。

ラクション機能が付いています。

- **PC-6001mkII/SR/6601/SR** テープ……定価3,800円
- **PC-6601/SR** 3.5インチ…定価6,000円
- **PC-8001mkIISR** テープ…定価3,800円
- **PC-8801mkIISR** テープ…定価3,800円
- **PC-8801mkIISR** 5インチ…定価6,000円
- **MZ-1500** QD……定価4,500円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



XEVIOUS ゼビウス

プレイするたびに謎は深まる。浮遊要塞アンドアジェネシスをはじめとする20種類以上ものキャラクターと神秘的な美しい16エリアまでの背景をX1、FM-7、PC-8001mkIISR、MZ-2500に移植しました。PC-8001mkIISR、MZ-2500版ゼビウスでは"原作"+αの㊙キャラクター？が…。DEMPAマイコンソフトが誇る自信作です。

- **X1/C/CS/CK** テープ ソフト+ジョイスティック……定価5,900円
- **X1D** 3インチ ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
- **X1turbo/F/G**(200ラインモード)5インチ ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
- **FM-NEW7/FM-7** 5インチ ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
- **FM-77** 3.5インチ ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
- **PC-8001mkIISR** テープ 定価4,300円
- **MZ-2500** 3.5インチ……定価6,800円
- **MZ-2500** 3.5インチ……定価8,800円 ソフト+ジョイスティック……定価8,800円



TINY XEVIOUS mkII

タイニーゼビウスマークII

タイニーゼビウスマークIIはPC-6001mkII以降の機種に対応しています。ゼビウス最大の魅力であるグラフィックの美しさをPC-6001mkIIシリーズが持つハードウエアの性能を駆使し、表現することができました。好きなエリアからプレイできるエデットモード付き。

- **PC-6001mkII/SR/6601/SR** テープ……定価3,500円
- **PC-6601/SR** 3.5インチ……定価5,800円



TOWER OF DRUAGA

ドルアーガの塔

魔力に満ちた塔に捕えられたカイ。救出に向かう黄金の騎士ギル。数々の謎を解き明かし、ドルアーガを倒せ。シナリオに従って主人公を演じていく、ロールプレイングゲームの登場です。ビデオゲームの名作を、パソコンにプログラムしました。

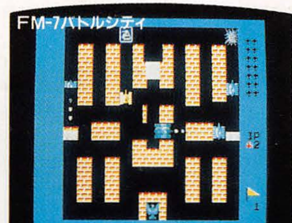
- **MZ-1500** QD……定価4,800円
- **FM-77AV** 3.5インチ……定価6,000円
- **MZ-2500** 3.5インチ……定価6,800円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ……定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



BOSCONIAN ボスコニアン

単独、そして編隊になってせまってくる手強い敵機の攻撃をかわし、宇宙に浮かぶ敵要塞を破壊せよ！X1版はスーパーモードが加わり、パワーアップ・アイテムのフラッグが出現する全256面のニュー・ボスコニアン。スペース・シューティンゲームの永遠の名作です。

- **PC-6001mkII/SR/6601/SR** テープ……定価3,800円
- **PC-6601/SR** 3.5インチ……定価6,000円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ……定価4,100円
- **X1turbo/F/G** 5インチ……定価6,200円



BATTLE CITY

バトルシティ

さまざまな障害物がセットされた迷路のような市街地に、熱く激しい戦いが展開。キミの使命は中央にある司会部を守りぬくこと。スペシャルターゲットでパワーアップ。頭脳と不屈の闘志で勝利をつかめ！2プレイモードとコンストラクションモード付き。

- **MZ-1500** QD……定価4,500円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- **FM-7/77** テープ……定価4,100円
- **FM-77** 3.5インチ……定価6,200円



BURGER TIME ハンバーガー

あなたはバーガーショップのチーフ、Mr. Peter Pepper。このいそがしいときに、Mr. Hot dog、Mr. Pickle、そしてMr. Eggがじゃまをしにキッチンに乱入してきたのです。彼等の追撃をふりきって、おいしいハンバーガーを作りましょう。ハンバーグやレタスの上を通り過ぎると、材料は下に落ちお皿に積み重なっていきます。すべてのハンバーガーを完成させるとラウンドクリア。おなかをすかせているお客さんのためにもがんばってください。

- **MSX** ROM……定価4,500円
- **MZ-1500** QD……定価4,300円
- **PC-8001mkIISR** テープ…定価4,000円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



BURNIN'RUBBER

バーニン'ラバー

キミは、100万馬力のスーパーエンジンを搭載するスポーツカーのドライバーだ。途中、行く手を阻む多数の敵カーが、四方八方から体当りで攻撃してくる。すかさず反撃に出よう。マイカーを敵カーに体当りさせ、弾き飛ばしたり、ジャンプを利用し、踏みつぶしたり、いろいろなテクニックで敵カーをやっつけ、ゴールを目ざしてほしい。

- **MZ-1500** QD……定価4,300円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ 定価3,800円
- **X1turbo/F/G** 5インチ……定価6,000円

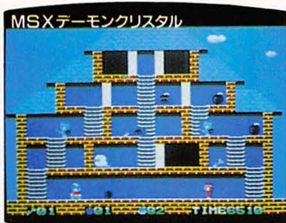
●

パックマン、ギャラクシアン、ディグダグ、マッピー、ギャラガ、ラリーX、グロブダー、ゼビウス、タイニーゼビウスマークII、ドルアーガの塔、ボスコニアン、バトルシティは©㈱ナムコ、ハンバーガーとバーニン'ラバーは©DATA EASTの作品です。

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

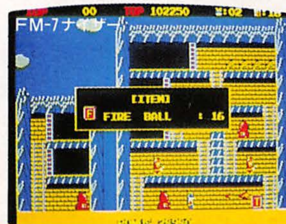
遊気凜凜 マイコンソフト ソフト・ライブラリー



THE DEMON CRYSTAL
デーモンクリスタル

邪悪なる「シャルド」に侵略されたフェアリス王国の最後の戦士「アレス」は「クリス王女」の救出に向かった。彼の冒険を助けるのは、王国に古くから伝わる武器「ファイヤー・ボール」と伝説の中で神からさずかったとされている数々のアイテム。それらの力をかりて行く手を阻む敵をたおしながら、王女がとらわれている30番目の館へと足を進めてください。

- MZ-1500 QD……定価4,500円
- PC-8001mkIISR テープ…定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR テープ・定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR 5インチ……定価6,200円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,000円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,200円
- MSX ROM……定価4,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円



KNITHER ナイザー
(DEMON CRYSTAL II)

不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー「デーモン・クリスタル」の続編です。あなたは「アレス」になりフェアリス王国の存亡をかけ、魔女「シャーマン」を倒すために未知の世界ダークストームへ挑まなければなりません。各館には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋を開ける小さなカギが落ちています。この部屋にはつぎの面に進むためのカギやその他いろいろなものが隠されています。

- FM-7/77 テープ……定価4,100円
- FM-77 3.5インチ……定価6,200円
- MZ-1500 QD……定価4,800円
- X1 テープ……定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ…定価6,200円
- PC-8801シリーズ 5インチ 定価6,200円
- MSX メガROM……定価5,300円



ZENON ゼノン

空中都市〝ゼノン〟は町全体が要塞と化する恐る機能をもっていた。そして、ある日、すべてをコントロールする大型コンピュータ〝マザー〟が全住民に対し攻撃を開始したのだ。数多くのファンをもつスクロールシューティングゲーム。

- PC-8001mkIISR/PC-8801mkIISR テープ(FM音源対応)……定価3,800円
- PC-8801/mkII/SR テープ 定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)……定価5,800円
- PC-8801/mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価3,800円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円



GAMMA5 ガンマー5

地球に接近する彗星ミサイルを阻止せよ／悪魔の星に降りたった3人の戦士を待ちうけていたのは、100種類以上の敵たちと迷路のように入組んだ複雑な通路。はたして爆発までに起爆装置を破壊することができるか。

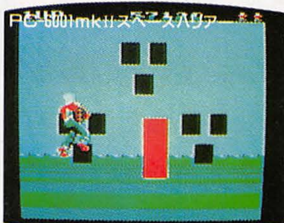
- PC-8801/mkII 5インチ……定価6,500円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)……定価6,500円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,500円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,300円
- FM-7/NEW7 5インチ 定価6,500円
- FM-77/AV 3.5インチ 定価6,500円



GATE OF LABYLINTH
迷宮への扉

一人の若者が希望を求めて旅に出た…。まず、名前、生命力、攻撃力、魔法…たくさんのパラメーターを組合せて4人のパーティを作ろう。そして、親切な村人、闘いをいどむ魔物たち、たくさんの出会いと闘いをくりかえしながらキミは五つの国を旅するのだ。YMCATとソフトウエア開発室が心をこめて作り上げた初めてのロールプレイング・ゲームです。

- MZ-1500 QD……定価4,800円
- X1 テープ……定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ…定価6,200円



SPACE HARRIER
スペースハリアー ©SEGA

正体不明の敵により、魔生物に占領されたドラゴンランド。正義のドラゴン＝ユーライアは、超能力戦士ハリアーに助けを求めた。大迫力の高速3Dグラフィックス。大人気のスペースハリアーがパソコンに移植されました。

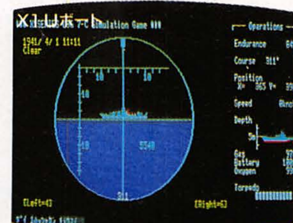
- PC-6001mkII/SR テープ・定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円



POPINS ポピンズ

いつものようにエミリーが目をさますとあ〜らたいへん!!おもちゃの兵隊がお部屋の中をウロチョロ…。とってもカワイイBGMに乗せて、楽しく遊べる、メルヘンあふれたチェイス・ゲーム。

- MZ-1500 QD……定価4,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,100円
- X1turbo/F/G 5インチ…定価6,200円



U-BOAT ユーボート

「作戦指令：イギリス輸送船団を撃沈し、ラ・ロシェルに生還せよ／」北大西洋上にくりひろげられる潜水艦U96(7型C)と連合軍駆逐艦との死闘をプログラムしたシミュレーション・ゲームの名作。

- FM-7/77 テープ……定価3,800円
- PC-8001mkII テープ…定価3,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE

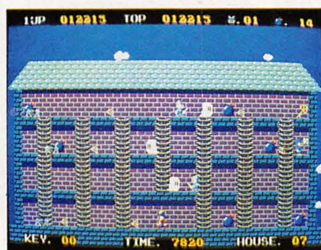


DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE

春の新作のご案内

シャルドの魔手からクリスを救いだせ!

MZ-2500「デーモンクリスタル」



大好評発売中!!
定価6,800円
3.5インチFD版

MZ-2500の美しい発色、FM音源、マルチページ等、特性を生かしたデーモンクリスタルのMZ-2500バージョンが発売になりました。だれにでも楽しめる素直な設定に人気が集中している「デーモンクリスタル」MZ-2500版に注目!!

再び勇者アレスは立ち上がった……

PC-8801シリーズ「ナイザー」



大好評発売中!!
定価6,200円
5インチFD版

PC-8801版「ナイザー」は、FM音源の美しいBGM、多彩なキャラクターたちが人気です。FM音源ボードにも対応しています。X1版「ナイザー」も同時発売されました。
5インチFD版が6,200円、テープ版が4,100円です。

ビデオゲームの名作が、ついにパソコン・バージョンになった!

X1「ドラゴンバスター」



▲どこかに強力なアイテムが隠されている。それをさがし出すことにより、ドラゴンを容易に倒すことができる。



▲ご存知スケルトンとの対決。剣を振り回しながら迫ってくるゾ。

お待たせしました。X1版「ドラゴンバスター」は、5月中旬に発売になります。残念ながら、フロピー・バージョンのみの発売となりました。

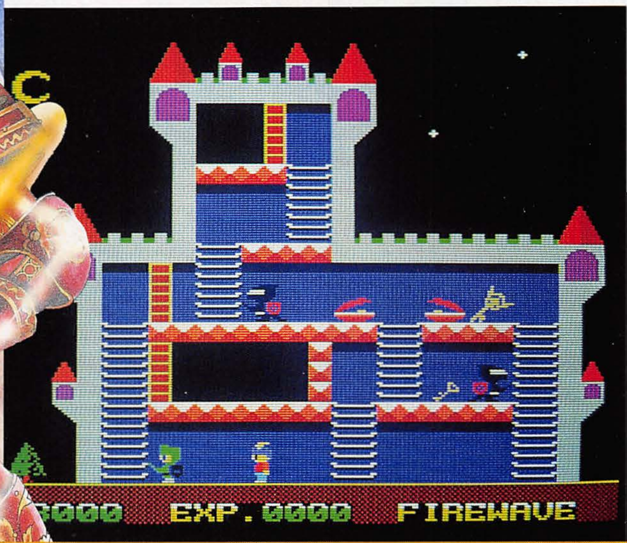
X1版「ドラゴンバスター」はビデオゲーム版にあくまでこだわっています。キャラクタ、ストーリーなどオリジナルのまま。垂直斬り、かぶと割りなどビデオゲームで培ったノウハウを思いっきり試してみて下さい。(続いてFM-77AV版が開発に入っています。)

お問い合わせは……電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 TEL.03－445－6111



MSXソフト

発表！MSXナイザー スペシャル



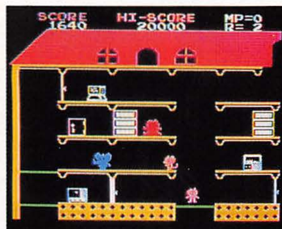


パックマン
namcot



迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ！

MSX 定価4,500円



マッピー
namcot



正義感あふれる元気なポリス、マッピー！盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

MSX 定価4,500円

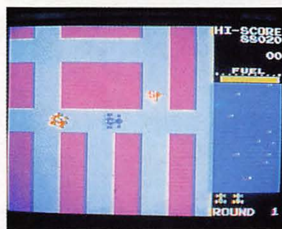


キング&バルーン
namcot



風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発！うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU"

MSX 定価4,500円



ラリーX
namcot



迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

MSX 定価4,500円

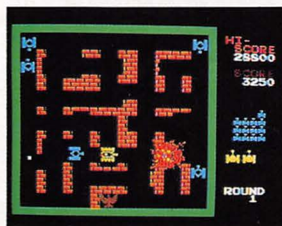


ボスコニアン
namcot

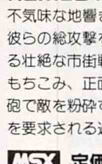


360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!

MSX 定価4,500円



タンクバタリアン
namcot



不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊、彼らの総攻撃をくいとめ、司令部を死守する壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦にもちこみ、正面攻撃をかけるスリル。連射砲で敵を粉砕する興奮。勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦闘ゲームだ。

MSX 定価4,500円

お求めは巻末に掲載の

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-0445

好評発売中

MSX/MSX2対応

原作＋αのナゾを加えて、ついにMSX版「ナイザースペシャル」が発売になりました。登場キャラクター数はオリジナルの約2倍、アイテム、武器が増え、フェアリ(ようせい)も登場します。メディアはメガROMを使用した超大作です。巻末に掲載の有力店でお早目にお求めください。

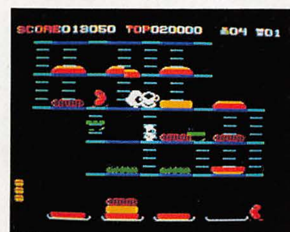
Knither SPECIAL

(16K以上)
メガROM版 定価5,300円 **新発売!!**

BurgerTime

ハンバーガー ©DATA EAST CORP.





キミはバーガーショップのチーフ。いたずら者のホットドッグ、ピクルス、目玉焼の追撃をふりきってハンバーガーを完成させる、コミカル・チェイス・ゲームの話題作。

MSX 定価4,500円

MOVING ADVENTURE The Demon Crystal

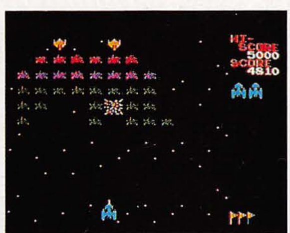
デーモンクリスタル ©DEMPA





不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー・ゲーム。デーモン・シャルドにとらわれたクリスを救出せよ！武器はファイアー・ボール。アレスの活躍はいかに！

MSX 定価4,800円



ギャラクシアン

namcot



宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

MSX 定価4,500円



ドルアーガの塔

namcot



呪文をかわし様々な敵を倒して最上階を目指せ！多くの謎と多彩なキャラクター、美しいBGMで大人気のRPG。キミは黄金の騎士となってカイを救い出すことができるか!?

MSX 定価4,500円



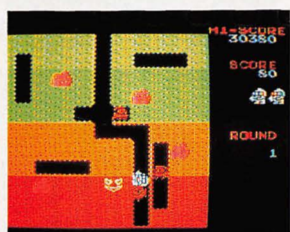
ギャラガ

namcot



相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！エコー付きサウンドにも感動!!

MSX 定価4,500円



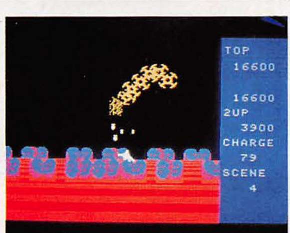
ディグダグ

namcot



地中にもぐって掘りまくれ！ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン！上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！

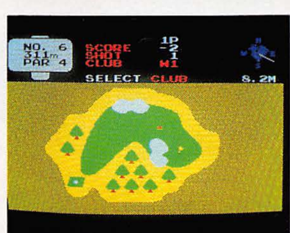
MSX 定価4,500円



エクセリオン

「ゾルニ軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

BYジャレコ MSX 定価4,500円



ミニゴルフ

namcot



コース構成も本格的。バンカー、フェアウエイ、ラフ、ティーグランド、OB区域などリアルなゴルフプレイが楽しめます。

MSX 定価4,500円

全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。

西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局 096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

KONAMI

オショック!

the MAZE of GALIOUS

ガリウスの迷宮（めいきゅう）

～魔城伝説II～

MSX 対応　1Mビット
4月18日発売予定　価格4,980円

新製品情報
関東地区
03-262-9110
関西地区
06-334-0399

神様より……

好評発売中

火の鳥

HINO TORI

～鳳凰編～

「火の鳥」のソフトがあれば、あの「キングコング2」にセーブ機能を付け加えることができるよ。

MSX2 対応

1Mビット

価格5,800円

© 角川春樹事務所 東北新社

四次元感覚の画像美、
ときめき神話ロマン。

神をも恐れぬ大悪党「我王（がおう）」。かつてはそう呼ばれた我王も、過去から未来まで地上の全てを見守っている鳥――〈火の鳥〉の啓示を受け、悪霊退治の旅に出た。語り継がれた伝説が時空（とき）を超えて、今、目前で明らかにされる。神話色に染められた画像が、きっとキミを勇気づけてくれるだろう。

●開発中につき、掲載上の画面が予告なく変更されることがあります。

キミは罠にかけられていた。

全国のMSXフリークを熱狂させた
前作（魔城伝説Ⅰ）のアクション性に
ロールプレイングをプラス。
空前絶後の大スケールで、魔城伝説は、
今、真のクライマックスを迎えた。







悪の大魔王ヒュドノスにさらわれたグリーク王国の姫、アフロディテを救うため、正義の騎士ポポロンはアトス山の魔城に向かった。しかしそれは、すべて大魔司教ガリウスの罠だった。留守のグリーク城に攻め入り、魔界の拠点としてしまっていたガリウス。なんと、真の魔城は、祖国にあったのだ！ガリウスの手から、我が子とグリーク城を取り戻さねば……。

全10ワールド、トータル330画面の広大なマップが、ポポロンとアフロディテを待ち受ける。2人の力を合わせて戦うことが、ゲーム攻略の大きなキーポイント。夏にむかって、キミをとことん熱くさせてくれるぞ!!

コナミのMSX用ソフト「Qバート」をセットで使用すればなんとびっくり、「ガリウスの迷宮」にさまざまな機能がプラスされるゾ！

■コスロットゲームの景品引き換え締切日は4月30日です。カードをお持ちの人は、お早目にどうぞ。

■都合により、かねてより開発中の告知を行っていたPC-8801シリーズ対応ソフト「魔城伝説II～ポポロン激闘編」の発売が中止となりました。深くお詫び申し上げます。

コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-10

AOU SHOW REPORT

アミューズメント・エキスポ・ショー・レポート



Written by TOMMY

3月4日・5日って何の日だ？ んーっと，ひな祭りの次の日とその次の日だ！ なーんて言ってるキミは，大アマだぞ。そう，東京新宿のNSビルでAOU1987アミューズメント・エキスポが開催された日なのさ。一般入場者もいるため，さすがに会場はすごいにぎわい！ その熱気に，もう完全に圧倒され続けの2日間でした。

●DECOのノリって好きさ♥

まずはA大展示ホールのほうから。とくれば，やっぱりDECOの新作に触れねばなりますまい。

しっかしホント，最近のDECOのノリっていいと思いません？ 今回の新作「魔境戦士」のことです。グラフィックはすっごくキレイだし，アクションも派手でアイテムたくさん。加えて2人同時プレイ途中参加可と，まあ，これだけ書くといかにも売れセンのゲームみたいだけど，正直言ってこういうゲームって大好きなのさ。設定も近頃流行(はや)りのファンタジーに，巧みにメカニックを織り込んだスグレモノで各シーンラストのボスキャラとの戦いは，なかなか燃えさせてくれます。とくに，1面の金色のドラゴンはキレイで，しかも華麗(かれい)に身をくねらせて動くあたり，んもーオシャレなんだから！ってなノリなのですよ。

そしてもう一つ，参考出品の「臥竜列伝」(がりょうれつでん)も見逃せないゲームです。これもまた2人同時プレイ可能で，舞台はなんと三国志！ 劉備玄徳（りゅうびげんとく）や関羽(こうう)を操って魔物を倒しつつ進むんだけど，題材が地味なワリに内容は派手で，大ガマや双頭の虎，カルノフもどきまででてきちゃうのです。

特筆すべきなのは武器の発射方法。操作用のスティックとは別のスティックで，指示した方向に矢が飛んでいくようになっているワケ。

●正統派ファンタジー「ラスタン・サーガ」

続いてはタイトーの「ラスタン・サーガ」をご紹介。これまでのタイトーとは一風変わった感じのゲームで，内容としては「ドラゴンバスター」に近いんだけど，もっとリアルなグラフィックとアクションでキメているのです。かなりむずかしそうだけど(事実すごくムズカシイ）一目見るとキワめてみたくなるゲームですよ。

とはいえ，やはりタイトーで最も人気が高かったのは，ようやく完全バージョンが各地に出回ってきたばかりの「ダライアス」だったようで，去年のアミューズメント・ショーよりすさまじい人だかり。画面を見ようと近づくと並んでる人たちににらみつけられる始末で，相変わらずの人気でした。

●たろすけAOUを往く

B中展示ホールに移ると，何やら入口付近に人だかりが。「さては」と見るとやっぱりナムコのブースで，ゲームは前々からウワサの「妖怪道中記」！ このゲームは別に紹介しているのでここではあまり触れないけど，かなり好評のようで，コミカルなキャラクターのグラフィックに思わず笑ってしまうノリでしたよ。中にはバクチに全敗して「こんなのインチキだ！」と騒ぐ人もいたりしてね（実はあたしのことだったりして。自分でフっちまったいコンチクショウ！）。

●史上最凶キャラ遂に出現！

今回もまた，ゲームをプレイできそうにないほどの人口密度を誇ったのがセガのブース。もうおなじみのゲームカード・システムでプレイできるようになっているんだけど，そのカードを使うまでが一苦労なのです。

さて，ゲームのほうは，あのハングオンにアップandダウンが加わった「スーパーハングオン」が登場。アウトランに続くレーシング・タイプのゲームで，操縦用のバイクが小さくなって50cc.みたいになったのはやはり前作のが乗りづらかったせいかな？ しかしセガは，ショーとなると必ずこの手のゲームを用意してますなあ。

さあ，ここからが本題だ。確かにメインは「スーパーハングオン」だったけど，インパクトでははるかにこっちが上。かつてこんなにグロいキャラクターのでてくるゲームがあっただろうか!?というカンジの「エイリアン・シンドローム」がそれです。とりわけ1面のボスキャラが強烈。物体Xのスパイダーヘッドとエイリアンをモチーフにしたキャラクターらしいけれど，人面が，牙をむくエイリアンへとメタモルフォースしながら迫ってくるところなんか，ほんっとに凶悪です！ 全体的にブキミなキャラクターでかためられたこのゲームは，絶対に期待モンですよ。

●復古調ゲーム多し

今回とくに感じたのは，アルカノイド以来のビデオゲーム界レトロブームが，今だ健在ということでした。風船割りやらブロック崩(くず)しやら，革分け的な存在のビデオゲームを焼き直したゲームがあまりに多すぎるのでは？ というのが卒直な感想です。我も我もという感じでブームに飛びつくようでは，ゲームの発展は望めません。ニューアイデアを求む！



▲なかなかのノリで人気を集めていたDECOの魔境戦士



▲エイリアン・シンドロームはインパクト度バツグン。セガのブースもこのこみよう



さすがナムコ！ 妖怪道中記は山のよう▶な人だかり。なかなかプレイできなかったよー

ゲーム評価

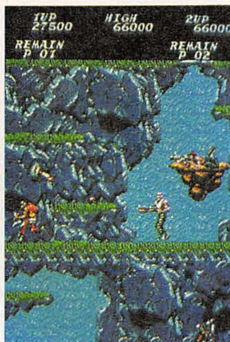
●コナミ

○魂斗羅(コントラ)

「コマンドー」と「ランボー」をまぜたようなキャラクターが，地球侵略をたくらむエイリアン部隊を撃破していくゲーム。縦スクロールあり横スクロールあり，3D画面ありの盛りだくさんアクション。最初のうちは敵もごくフツーなんだけど，ラスト・ステージではグロテスクなエイリアンたちが姿を現し，ゲームは一転してSFっぽくなってくる！

ゲーム性　：★★★
グラフィック：★★★★
サウンド　：★★

他には「WEC LE MANS24」が人気でした。



●カプコン

○トップ・シークレット

敵の国家的陰謀（トップシークレット）を探るべく，片手にショットガンを，もう片方の腕に特殊ワイヤーガンを装備した主人公を敵基地深くへと侵入させろ！　というワイヤーがおもしろいゲーム。このワイヤーで上へ移動したり，ぶらさがって向こうへ移ったりと，ちょっと今までとはちがった動きができるのが特徴だ。昔のロックンロープに似てるかな？

ゲーム性　：★★★
グラフィック：★★★
サウンド　：★★

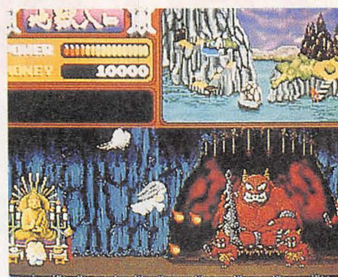


●ナムコ

○妖怪道中記

いたずらのバツとして神様に地獄へ連れていかれた主人公のたろすけが，妖怪念力を武器にエンマ大王の裁きを受けるべく地獄をめぐる。しかしそれでもコミカルなゲーム。プレイ次第で5種類のエンディングがキミを待つ!!

ゲーム性　：★★★★



グラフィック：★★★
サウンド　：★★★

●ジャレコ

○エクセライザー

蛇や竜に乗った女性型エイリアンを，超可変戦闘機エクセライザーで迎撃せよ！　エクセリオンの続編といわれるデザインで女性型エイリアンの設定はMSXのストレンジ・ループにとっても良く似てる。ギャラクシアン・タイプの戦闘モードのときのエイリアンが，とってもはしたないのです。

ゲーム性　：★
グラフィック：★
サウンド　：★
インパクト度：★★★★★



○無頼拳

拳法の達人が六つの町を支配する悪党を倒すべく，得意のキック，パンチを使って進んでゆくカンフー・ゲーム。2人同時プレイ可能で，各町のボスとの戦いは「闘いの挽歌」を思わせます。

ゲーム性　：★
グラフィック：★
サウンド　：★

●日本物産

○ブービーキッズ

平安京エイリアン＋ワープ&ワープみたいなゲームで，これも2人同時プレイ可。

ゲーム性　：★
グラフィック：★★
サウンド　：★★

●SNK

○サイコ・ソルジャー

なんとビデオゲームから歌が流れる！　このゲームにはレコードが仕込んであって，プレイをはじめるとジューク・ボックスのように歌が聞けるというシステムになってます。2人同時プレイ可能な横スクロール・アクション。OH！ ATHENA IS SINGING！

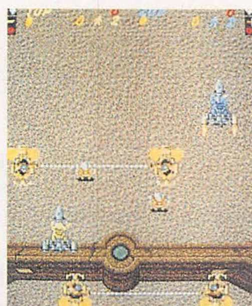
ゲーム性　：★★
グラフィック：★★
サウンド　：★★★

●DECO

○魔境戦士

魔物と光学兵器の混在する幻想的魔境をさまざまな攻撃アイテムと強力なマシーンで打ち破れ！　美しいグラフィックと目を奪うビジュアルが売りの，縦スクロール・ゲームです。ボスキャラがカッコイイ！

ゲーム性　：★★★★
グラフィック：★★★★★
サウンド　：★★★



○臥竜列伝

場所は中国，時は実に三国志の時代。悪の軍団呂布一味に囚(とら)われている芙容(ふよう)姫を救出すべく3人の勇者が誕生した。その名もおなじみ劉備玄徳（りゅうびげんとく），関羽(かんう)，張飛（ちょうひ)。移動用と攻撃用の2本レバーがオシャレです。

ゲーム性　：★★★★
グラフィック：★★★★
サウンド　：★★

●タイトー

○ラスタン・サーガ

コナン・ザ・グレートばりの体格の盗賊ラスタンが導く剣と魔法の世界。リアルなモンスターとファンタジックな背景はとってもダンジョンズ&ドラゴンズしてます。目標はドラゴンの首ってあたりもね。

ゲーム性
：★★★★
グラフィック
：★★★★
サウンド
：★★★★



○飛翔鮫(ひしょうざめ)

一見すると「1942」みたいな感じの飛行機シューティング・ゲーム。しかしパワーアップしたあとの攻撃がすごくハデです。ちょっと敵弾が速い気がするなあ。

ゲーム性：★★★



グラフィック：★★★
サウンド　　：★★★

○スーパーＱＩＸ

あの「ＱＩＸ」が新たにパワーアップされて帰ってきた！　とはいえ昔のあの南京玉すだれのような敵が好きだったのになあ。今回はワープやスピード・アップなどのアイテムもたくさんあって，まあ現代的になったと言えましょう。

ゲーム性　　：★★
グラフィック：★
サウンド　　：★★

●セガ

○スーパー・ハングオン

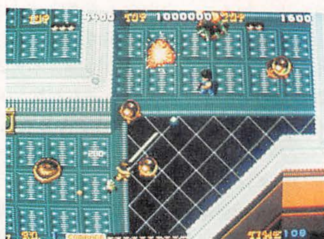
「ハングオン」が1年ぶりに新しくなって登場した。その名もスーパー！　今度は「アウトラン」や「エンデューロレーサー」のようにアップandダウンも加わって，よりライダー気分が味わえますよ。コースも初級からグレード・アップして選べるし，レーシング・ゲームのつぎのヒット作になりそうです。

ゲーム性　　：★★★
グラフィック：★★★★
サウンド　　：★★★

○エイリアン・シンドローム

先にも触れたけど，やはり敵キャラがグロい！　基本的にはなみいるエイリアンどもを倒しつつ，あちこちに捕まっている人々を救助するゲームなんだけど，その人間たちも映画「エイリアン2」のように半分身体をぬり込められているのがとってもブキミです。そしてグロさはボスキャラとの戦いで頂点に達する！

ゲーム性　　：★★
グラフィック：★★★★



サウンド　　：★★★
インパクト度：★★★★★＋α

○タイムスキャナー

古代ジャングルや洞窟，エジプトのピラミッドと時空を飛びかいながら，平和な時代を目指すストーリーものピンボール。コンパネを揺らすと画面も揺れるリアル・コントロール機能付きで，今までにないピンボール型ビデオゲームが楽しめます。

ゲーム性　　：★★★
グラフィック：★★★★
サウンド　　：★★

○ブロックギャル

またまたブロック崩しが新登場。多少お色気(？)も混ざってるかな。

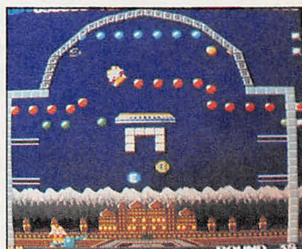
ゲーム性　　：★
グラフィック：★★
サウンド　　：★

●アイレム

○小僧隊ガッチョ

シーソーでキャラクターを交互にジャンプさせ，流れる風船をつぶすゲーム。つまりは昔懐しい風船割りゲームのリメイク版ですな。これもパワーアップ・アイテムあり。

ゲーム性　　：★　　サウンド　　：★★
グラフィック：★★



●ユニバーサル

○スーパーピエロ

「MR．DO！」が3Dぽくなったカンジのゲームで，これまたノスタルジック。見城センセのお気に入り♥

ゲーム性　　：★★★★
グラフィック：★★★
サウンド　　：★★★★



●テクモ

○オールアメリカン・フットボール

アメフトゲームながらフォーメーション・セレクトなどのリアルさは実戦さながら。もうちょっと日本でもアメフトがメジャーなら大ヒットするでしょうがね。

ゲーム性　　：★★★★
グラフィック：★★★
サウンド　　：★★★

○ティード・オフ

今回テクモはスポーツづいてて，これはおなじみゴルフゲーム。プロゴルファー猿のように過激なコースが多くておもしろそう。

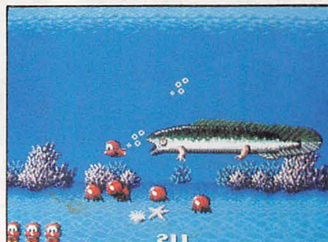
ゲーム性　　：★★★
グラフィック：★★★★
サウンド　　：★★

●UPL

○忍者くん・阿修羅の章

おーっと修羅といっても北斗の拳じゃないよ。あの忍者くんがついにビデオゲームに蘇(よみがえ)ったのさ！　それも今度は大幅にバージョン・アップで，広い面では縦横スクロールというすさまじさです。水中や洞窟面もあって，操作性も数段アップ!!　何てったって前作の2方向レバーが8方向になったんだものね。ファミコンとはちがって期待の新生忍者くんです。

ゲーム性　　：★★★★
グラフィック：★★★
サウンド　　：★★★★





たろすけ地獄を行く

©ナムコ

Written by TOMMY

おはなし

それはそれはもう，どーしようもないワンパク小僧がいたそうな。たろすけというてな，一見地味じゃが名付け親の神経を疑いたくなるよーな名前じゃった。

さてさてこのたろすけ，一体全体どんなイタズラをしでかしたのかは定かでないが，よほどひどいことをしたんじゃろう。なんと寝ているスキに，神様に地獄の入口まで連れていかれてしまったのじゃ。もちろん，神様はおしおきのつもりだったのじゃが，ちとばかしキビしすぎるわいの。

「コラたろすけ，よっく聞け。お前はこれからエンマのところまで行き，裁きを受けてこにゃならん。でも人間にこの地獄をくぐり抜けるのは至難のワザだからの，せめて妖怪念力ぐらいは授けてあげるネ♥」

目を覚ましたたろすけは，この言い草にとても納得できないものを感じたんじゃが，そこはまあ，これ以上逆らうともっとヒドイ目に会わされそーなので黙っておった。それをよいことに神様は続けて，

「あっそうそう，裁きによっては二度と人間の世界にもどれないからネ♥」

などとつけ足しおった。ことの重大さに気付いたときはすでに遅し，哀れたろすけは地獄のまっただ中へ放りだされてしもうたとさ。いとあはれ。

ごあいさつ

UUURRRRYYY！　はーい，石仮面ディオことTOMMYです。今回はAOUショーで大人気だったナムコの新作ビデオゲーム「妖怪道中記」を取材してきました。先月の「ワンダーモモ」に続いて，コミカル路線の王道を爆進するナムコ。今回も笑わせてくれます。

こんなゲームです

「妖怪道中記」は，たろすけを８方向レバーとジャンプ・ボタン，アタック・ボタンで操り，五つの地獄世界を走破してエンマ大王のもとへたどり着くゲームなんだ。ゲームの形式としては，スーパーマリオとかワンダーボーイっぽいね。ただし階段などがあるから，上を通るか下を通るかなんてコース選択はプレイヤー自身ができちゃうワケよ。加えて，途中のよろず屋では攻撃用の連射アイテムや体力回復アイテム，それにスピード・アップなどの雑貨アイテムが買えるので，より多彩なゲームが楽しめるってな寸法だ。くーっ，泣っかせるねえ，男だねえ！

地獄世界は「地獄の入口」にはじまり，「苦行の道」「幽海」「裁きの谷」そして最終ワールド「輪回(りんね)界」の五つで構成されていて，それぞれクリアの条件があるんだ。「地獄の入口」では赤鬼を，「苦行の道」では青鬼を倒さなきゃならないし，「幽海」では竜宮城に行く必要がある（と言えば何をすべきかはわかるね)。これらのボスキャラがまた強くて，途中で回復アイテムなどを買っておかないとクリアするのはなかなかヘヴィなのよね。

たろすけの武器は妖怪念力で，アタック・ボタンを押すと雷の玉のようなものが撃ちだされる。普通の敵にはまあこれでも十分なんだけど，少し大きめの敵にはなかなか効果がないのが欠点。そこでレバーを下に入れると，なんとたろすけは気合いを入れちゃうのだ。この気合いの長さにより念力は４段階の強さに変化し，最強の念力だと敵や敵弾をすべて破壊しながら飛んでいく。しぶとい敵にはこれっきゃない！　ただし攻撃に間があくので，タイミングを計って使わなきゃダメ。

困ったときのもんもたろ～

さっきも言ったように，エリア最後の番人は手ごわい！　耐久力がエラく大きい上に，ボスを守るザコがやたらに多いのだ。いくら念力があるとはいえ，しょせんたろすけは生身の人間，ゲゲゲの鬼太郎に似てても勝てるもんじゃありません。そんなとき，目に入ったのが，なぜか画面左端に備えつけてある仏像。困ったときの神だのみとばかりその前でたろすけが祈りはじめるとあら不思議。やってきましたうしろの百太郎……じゃなくってご先祖先もんもたろ～！　空が飛べるうえに，火球を連射できるこのもんもたろ～が，たろすけに代わってこのピンチを助けてくれるのだ。ただし，もんもたろ～はその時点でたろすけが持っていた体力を引きつぐので，敵との接触で体力がなくなると，たろすけともども死んでしまう。たろすけのまま戦うよりはずっといいけどね。ふふ，憎めないヤツ。

でたでたマルチ・エンディング！

ファミコン・ゲームではもはや日常茶飯事のマルチ・エンディング。でもビデオゲームの世界では，せいぜいがアウトランのゴール地点のちがいとか，まあそんなところだったよね。ところがどっこいこの「妖界道中記」では，キミのプレイ次第で人間界へもどれたり，もどれなかったりの５とおりのエンディングが用意されているんだ。驚いた？　あ，先月号に少し載ってたっけ。まだ詳しいことは明らかになってないのだけど，あんまりヒドいプレイだと，地獄からでることのできないよーなヘヴィなエンディングもあるらしい。



▲「ひえーっ！」泥沼の中の亡者たちに，はねあげられるたろすけ。そーいえば昔「ぬかるみの女」っていうお昼のドラマがあったっけ（誰も知らないって？）



▲大ガマに向けて最大パワーの念力を発射！　このあとガマがある情報を……



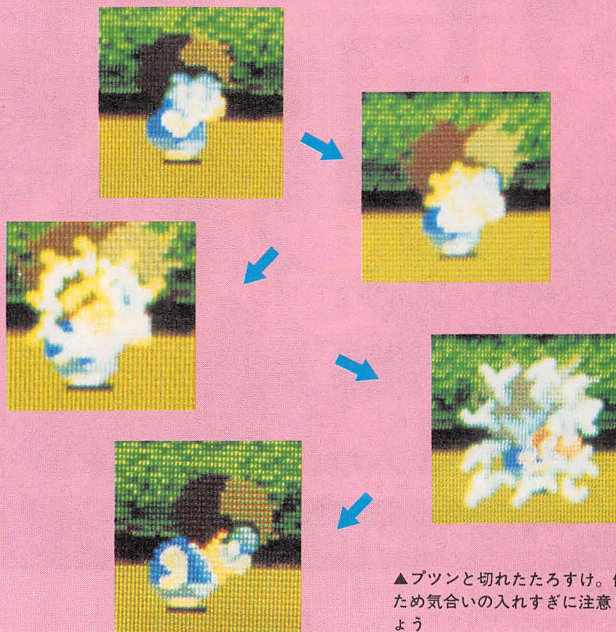
▲小ガマの頭を踏んでガケを登ると，そこはガマ親分のサイコロ道場だった。そいじゃ，ちと遊ばせてもらうぜ



▲ちぇっ，負けちゃった。胴元のガマがニヤニヤとほくそ笑んでる。ここでは４回まで勝負できるぞ

プッツン たろすけ！

レバーを下にするとたろすけが気合いを入れるのはすでにご存知のとおり。でもね，あんまり血圧あげるのってよくないよ。アタマの血管が切れちゃったりとかネ♥



▲プッツンと切れたたろすけ。健康のため気合いの入れすぎに注意しましょう



▲前方に瘴気（しょうき）が漂ったと思いきや，奇怪な人面樹に。こいつには気合いで応戦だ！



▲第一の関門・赤鬼登場！　こりゃかなわんとエクトプラズム……もといご先祖様をだすたろすけ



▲もんもたろ～，あとは任せた！　とばかり，ひたすら祈るたろすけ。このアクションがとってもオカシイんだけど，プレイしてる本人は見てる余裕がないのです



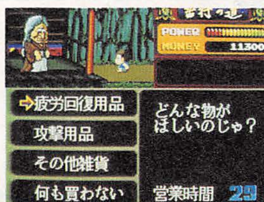
▲第２エリア「苦行の道」では，こんな強敵が。体力がある上に火球をボンボン吐く化け地蔵だ



▲山の上の泉に行くと，こんなオネーサンが水浴びをしてる。しかしこの写真，妖怪たちがノゾいてるみたいであぶないなあ



▲赤鬼に続いての関門，青鬼。何やらたろすけに取り引きを求めているけど，キミならどーする!?



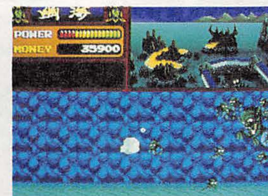
▲階段の上はよろず屋が開店中。バカでかい老婆がいろんなアイテムを売っている。しっかりお金を稼いでおこう



▲鬼ヶ島に上陸したとたん，サルのような鬼にとびかかられた。うわー，お金が減ってしまうー！　すっごいやなヤツ



▲鬼ヶ島を司（つかさど）る３匹の鬼たち。けっこうキツイ場面だけど，お金が２万も手に入るのはミリョク♥



▲ボス登場。こいつがまた強くってその上もんもたろ～はでてこない。そればかりか倒してもクリアにならないのよね。



▲カメに乗って竜宮城へ。幽海の終点はココなのでした。気分はもう，ウラシマ！



▲乙姫サマとの対面でとりあえずオシマイ！　このあと「裁きの谷」「輪回界」と進む。キミは地獄をぬけだせるかな!?

問い合わせ先：〠146 東京都大田区矢口2-1-21
㈱ナムコ秘書課「マイコンBASICマガジン」係



ラスタン・サーガ

©タイトー

Written by EXCHANGER

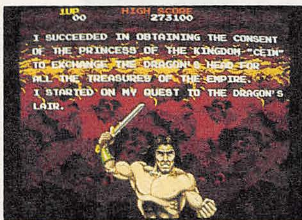
全国の受験生だったみなさん，ご苦労様でした。長い受験生活にピリオドを打ち，今，ＥＸＣＨＡＮＧＥＲが復活します。

さて，復活第１弾は，タイトーのＲＡＳＴＡＮ ＳＡＧＡ（ラスタン・サーガ）です。今回のＡＯＵショーでも非常に人気を集めていたゲームの一つです。

めざせ！ドラゴンのすみか

このゲームは，ファンタジーの世界を背景としていて，プレイヤーは１人のバーバリアン(狂戦士)だ。ゲームをはじめると，写真のような英文が表示される。

──私は，セーム国の姫との間に，ドラゴンの首と国中の財宝との交換をとりつけ，ドラゴンのすみかへと旅立った。



◀いかにもファンタジーって感じのプロローグだ

つまり，プレイヤーの目的は，ドラゴンを倒すこと，ただし，そう安々とドラゴンには会えない。それまでがとても長いし，むずかしいから，心してかかること。

操作方法

プレイヤーは８方向レバーと二つのボタンで操作。左が剣を振るボタンで，右がジャンプ・ボタンだ。レバー操作との併用でつぎの攻撃ができる。

●中段斬り

レバーがニュートラル，もしくは左右に動いているときにボタンを押すとできる。



◀中段斬り



▶下段斬り

●下段斬り

レバーを下に入れて，ボタンを押す。キマイラなどに有効である。

●上突き

レバーを上にして，ボタンを押す。こうもりやハチに有効である。



◀上突き



▶下突き

●下突き

ジャンプや落下中にレバーを下に入れボタンを押す。落下中に，下にいる敵を殺すのに有効な技。また，正方形の岩もこの方法で壊せる。

プレイヤーは，ただ単に，右ボタンを押すとロー・ジャンプ（低いジャンプ）だけど，上もしくはななめの上にレバーを倒してジャンプすると，ハイ・ジャンプになり，通常の２倍の高さに跳べるようになる。

キャラクター紹介



ギーガー(300Pts)

いわゆる雑魚(ざこ)キャラ。ゲームのはじめから登場。ただ，こいつの振るこん棒に当たると痛いから，もたもたせずにやっつけること。



アマゾネス(100Pts)

謎の女キャラ。ギーガーとほぼ同じだが，しゃがんで攻撃してくる。



ハルピュイア(500Pts)

プレイヤーより３倍くらいでかい。いわゆるデカキャラ。空中を飛んでいるが，突然つっこんでくる。このときをねらうのがＢＥＴＴＥＲ。



ハーピー(500Pts)

２面ではじめて登場。一見強そうだが，一撃で死ぬ。見かけだおしなヤツ。



マンティー(200Pts)

４本の手にこん棒を持ち，プレイヤーに向かって投げてくる。なるべく早めにやっつけろ。そうすれば，こん棒も投げてこないぞ。

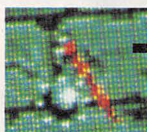
武器アイテム

武器アイテム



アクス(200Pts)

攻撃力がアップ。最初に持っている剣よりも敵に与えるダメージが大きい。



メース(300Pts)

攻撃距離アップ。遠くまで武器が届く。



ファイヤーソード(400Pts)

攻撃力がアップするとともに，剣先から強力なファイヤー・ボールがでる。

これらの武器アイテムはマップ上に置かれていて，得点によって使用できる時間が制限されている。



ミトン(400Pts)

牛のばけもの。体力があって，一撃では倒せない。ただ，武器を持っていないため，それほど苦労しないだろう。



スパルトイ(900Pts)

基本的に3回斬らないと死なないガイコツ男。おちゃめなことに，地中に埋まることができる。



ソルジャー(400Pts~1,000Pts)

おもに城内に出現する。色によって階級が異なり，強さも異なる。また，武器もソード，アクス，メースの3種類を使いこなす。



ウィザード(700Pts)

いわゆる魔術師。手から呪文を放つが，しゃがんでよけられる。無理をするな。

武器アイテムの使用時間

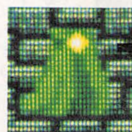
得　点	使用できる時間
0～10万点	50秒
10～30万点	60秒
30～60万点	70秒
60～100万点	80秒
100万点以上	90秒

防御のアイテム



シールド(1,000Pts)

敵の攻撃で受けるダメージが1/2になる。



マント(1,500Pts)

敵との接触によって受けるダメージが½になる。



アーマー(2,000Pts)

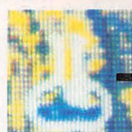
敵の攻撃，接触によって受けるダメージが½になる。

これらの防御アイテムは，敵を倒すことによって出現し，効果の回数が得点で変わる。

防御アイテムの有効回数

得　点	有効回数
0～10万点	5回
10～30万点	6回
30～60万点	7回
60～100万点	8回
100万点以上	9回

LIFEに関するアイテム



メディシン1(1,000Pts)

LIFEが，フルの状態の1/12だけ増える。メディシン2は，1の倍増える。



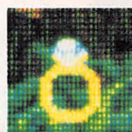
ポイズン1(10,000Pts)

LIFEが，フルの状態の1/48減る。ポイズン2は2倍減る。

ゴールド・シープ(1,000Pts)

ダメージが回復し，フルの状態にもどる。

その他のアイテム



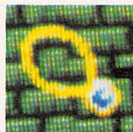
リング(3,000Pts)

プレイヤーの武器を振るスピードが速くなる。このアイテムの効果はLIFEが0になるまで持続するうれしいアイテムだ。



ロッド(5,000Pts)

敵を倒したとき，画面上にいる同種類の敵も消滅してくれる。このアイテムの使用可能な時間は，得点によって10秒から30秒までだ。



ネックレス(1,000Pts)

倒した敵と取ったアイテムの得点が2倍になる。これも得点によって有効時間に制限があって，ロッドと同じく10秒から30秒までだ。

3面までをドッと紹介

ROUND1

1面は岩場の場面。スタート直後にアクスが見える。これを取るためには，正方形の岩を壊して，地下通路に入らはいといけない。この岩は下突きで壊そう。



◀四角の岩は下突きで壊せる。最初の武器アイテムは地下通路だ

ところが，このアクスはなれないとなかなか取れない。武器アイテムを取るには，体を重ねるだけでなく，剣をアイテムに当てなければならないのだ。上にある武器アイテムは上突きで，下にあるものは下突きで取ること。



◀武器アイテムは剣で触れないと取れない。まずはアクスで攻撃力アップだ

1面の岩場の場面で注意することは，転ってくる岩だ。とくに，段差になっている部分では，ジャンプしてよけるのは困難だから，岩かげに隠れてよけよう。

また，ここではコウモリやハチなどのキャラに注意しよう。こいつらにいったんとりつかれると，レバーを横に振ろうと，タテに振ろうと離れない。とりつかれてしまうと……



◀このハチには要注意！とりつかれると離れないゾ

ったら，あわてず，さわがず下突きさ！これしかないよ。

このゲームでは体力回復の薬が出現するが，でる場所はある程度決まっている。他のアイテムも同じだけど，あるエリア（範囲）内で特定の敵を倒すと何度も同じものがでる。これを知っていれば，死にそうになっても安心てわけだ。

城内に入ると敵はソルジャーばかり。一撃では死なないし，ワナも多いので慎重にプレイしよう。



◀床から突きでるヤリ。戦うポジションに気をつけろ！

ワナには，床から突きでるヤリや天井から閉じる壁などがたくさん。このワナだけだとたいしたことないが，不利な位置でソルジャーと戦ったりするとハマッてしまうゾ。また，ロープに跳び移りながら火の海を渡るところでは，もたもたしているとうしろの壁がせりだしてきて火の海に突き落とされるというシビアさ！　もちろん落ちると熱い。ジャングル・キングかドラゴンズレアといったところ（ちと古いかな？）。



◀ロープに跳びつかずに，もたもたしていると壁に突き落とされる

何とか城内をクリアしていくと1面のボスキャラ「グラトン」が待ち受けている。

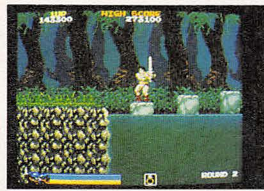
ここは，古来(？)インベーダーから受け継がれる，ビデオゲームの基本技の一つ，〝Hit and Away〟で楽勝。ただ，ジャンプしてきたら，よけるだけの余裕も必要だぞ。



◀1面のボス「グラトン」。天井から剣も降ってくる

ROUND2

この面からヘビが登場。ヘビもザコの一つなので，気にすることはないぞ。



◀浮き沈みする石をすばやく渡ろう。一瞬の迷いが死を招く！

この面の前半は森。その中でもとくにキツイのが，いかだの場面。ロープにつかまってイカダに乗るところは，空にハーピー，川に魚と，ちとツライ。

もう一つの難関が，池に浮かぶ石の上を渡るところ。岩は浮き沈みしているので，最初のタイミングをまちがえると死ぬ。休みなしにつっきることをすすめる。

ラウンド2の城内は，ラウンド1を一段とむずかしくした感じ。



◀城内には危険なワナがいっぱいだ。2面はさらに慎重に進もう

新しいワナは，火の海から飛びだす火の玉。ここは慎重にやれば，さほど苦はないんじゃないかな。

また，すべり落ちる斜面がある。この斜面では，逆に進めないという，ちとハードな場所。止まっていることすら困難なんだ。



◀下からは火の玉がボンボン飛んでくる。タイミングを計ってすり抜けろ！

ラウンド2のラストはスレイ。一見プレイヤーと同じファイターのように見えるけど，なんのなんの。空を飛んだりなんかしちゃったりして，しゃがんで斬っていれば簡単に死んでくれる。ヘビが吐てくる弾にも気をつけよう。



◀2面のボスキャラ「スレイ」。柱に巻きついたヘビから青い火が飛んでくる

ROUND3

むずかしい。場面は洞窟と岩場。とくに，段差のある洞窟内はむずかしい。ここでは，ハイ・ジャンプをマスターしていないとクリアできない。ハイ・ジャンプを1度ミスると，死が待っていることを忘れずに。



◀難関の地下洞窟。すべり落ちながらジャンプで飛び移れ！

さて城内に入ると，これまたむずかしい場面の連続。斜面から火の玉は飛びだすわ，ロープにつかまっていたらおしりを焼かれるわで，かなり寒い（熱い？）ぞ。



◀止まることもままならない場所で火の玉が……



◀ロープの途中にもこんなワナが！　くれぐれもしりを焼かれないように!!

ラストはシュムプレーガデスという魔術師みたいなヤツ。プレイヤーが接近すると虚像と化し，プレイヤーの攻撃を受けつけない。また，炎の玉をだしてプレイヤーに攻撃するという化けもの。はたして，こんなのがやっつけられるんだろうか………。

こいつは，プレイヤーがジャンプして寄っていくと反応がにぶり，その間に攻撃するというのがBESTさ。



◀3面のボス「シュムプレーガデス」。虚像と化したときはダメージを与えられない

さて，ROUND3まで紹介しましたが，このゲームは6面まであるので，今月紹介したところくらいは，すぐにクリアしよう。









問い合わせ先：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
㈱タイトー 広報室「マイコンBASICマガジン」係

ジーザス 前編

エニックス

対応機種：PC-8801mkII SR/MR/FR/FH/MH
価　格：7,800円



チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム

Written by 山下 章

これはもはやAVGの域を超えた！

Hello！

３月16日，それはボクにとって衝撃的な１日となった。ＥＮＩＸで取材した新作『ジーザス』――とにかく，ものスゴイAVGなのだ。今月のチャレ・アベでは，その『ジーザス』に敬意を表して，超マジメにレビュー記事を書いてみようと思う。

P.S.予定していたコミック・クイズは，次号に延期。その代わり，フリートーク・ボードのページのクイズに挑戦してみてね。

パソコンRPGは限界なのか？

最近，RPGにくらべてAVGは低迷していると言われている。その理由はいくつか考えられるが，最大の理由として，行きづまってしまったときに何もできなくなってしまうこと，それに言葉捜しのめんどうくささ（これは本来のAVGの楽しみの一つなのではあるが）などがあげられる。

さらに，多くのソフトハウスが，「売れる物＝RPG」という単純な公式にとらわれて，AVGの製作から離れてしまったという事実も，見逃がすことができない。

しかし今，RPGが，かつてAVGがそうであったような苦境に立たされようとしている。駄作の乱発，それにユーザーの需要以上の作品過多によって，プレイヤーは少しずつRPGに飽きはじめていると言わざるをえない。

たしかにRPGはおもしろい。ボクも『ドラクエII』や『ザナドゥ』は文句なしに好きだ。

しかし，そうした大作と呼ばれる作品にしても，一つだけどうも満足のいかない点がある。「シナリオが非常に薄っぺら」なのである。

RPGの最高峰と評判の『ドラクエII』にしてもそうだ。「シナリオがいい」と良くいわれるが，本当にそうなのだろうか？

２人の仲間を見つける，紋章を集めるなどのバラエティに富んだ展開はあるが，しょせん，はじめからわかっている「敵の親玉を倒す」ということが目的のゲームに他ならない。それまでの過程はあくまでも過程であって，伏線と呼べるものや，アッと驚く展開などはほとんどないに等しい（もっとも，『ドラクエII』は，映画でいえば冒険活劇タイプと呼べる物だから，仕方のないところなのかもしれないが……）。

こんなふうに書くと，やれ「××の町の人がそれらしきことを言ってた」とか，やれ「ラストのハーゴンの城の場面には驚かされた」とか文句を言ってくる人がいるかもしれないが，『ドラクエII』のそうしたたぐいのことは，すべてゲームを解くためのヒントであって，伏線と呼ぶにはあまりにみすぼらしすぎる。

伏線とは，その物語を最後まで見たあとに，はじめてなるほどと感動させるようなものでなければならないはずだ。少なくともボクにとって，『ドラクエII』で予想のつかなかった展開（トリックという意味ではない）は何ひとつなかった（誤解をまねくことのないように，ここでもう１度，ボクは『ドラクエII』という作品が好きであるということを明記しておこう）。

こうした「シナリオが薄っぺら」と感じてしまう原因は，パソコンRPG（もちろんファミコンも含む）というジャンルの性格の中に潜んでいる。本来，ボード版のRPGというのは，マスターの想像力によっていくらでもゲームの世界が広がっていきプレイヤーにはまったくと言っていいほど行動の制限はないものだ。ひとつの最終目的が用意されていて，そこにいたるまではプレイヤーごとに個々のちがった過程をへていくことができる。

それに対して，パソコン版RPGはどうか？「RPGはAVGとちがって，何でも自由に行動できるところがいい」などというのをフレコミにするソフトハウスもあるが，そうした「自由」とは，あくまでもプログラム上で非常に制限された「自由」に過ぎない。

結局のところ，パソコン版RPGとは，はじめから用意されたシナリオを捜して歩き回る，戦闘的要素をかねそなえたAVGに他ならないのである。もっと具体的に言えば，AVGのコマンド入力を戦闘や会話に置きかえただけと言ってもよいであろう。

少なくとも現時点では，この限界を脱したパソコンRPGを見ることはできない。プログラマーの用意したシナリオの上を歩くことしかできない――自由をうたい文句とするパソコンRPGにとっては，なんと悲しい限界なのであろうか？

AVGの可能性

さて，今度はAVGについて考えてみよう。AVGとは，プログラマーが用意したシナリオを追求する。いわば推理ゲームである。ほとんどの作品では，そのシナリオは一つしか用意されていないから，シナリオからはずれた自由な行動をすることは，まずほとんどできない。

しかし，はじめから自由度の少ないシナリオが用意されているということが公然と提示されているおかげで，そのシナリオはいくらでも密度の濃い，厚みのあるものにすることができる。

伏線，どんでん返しなどの映画に使われるような手法も思うがまま。むしろ，自分でキーを操作していくために，映画よりも感情の移入度は高いと言える。シナリオ・ライターの意図するところのシナリオを純粋にプレイヤーに伝えることができる――このへんが，自由だと言いながら自由でない中途半端なシナリオを持ったパソコンRPGとの最大のちがいであり，AVGが将来に対して持っている無限の可能性なのである。

3月はじめ，ENIXを訪れてこの『ジーザス』を最後まで見せてもらったボクは，かつて味わったことのない感動を得ることができた。それは，あたかも2時間ものの映画を見終わったときのような感動であった。

美しい170枚にもおよぶグラフィック，すぎやまこういち氏がこのゲームのために作曲した20曲のミュージック，今までのゲームの中で最高と思われるアニメ処理，そして息もつかせぬストーリー展開……。

このゲームには，行きづまるとか，死ぬとかいったことはない。ひたすらコマンドを選択して，覚えるものさえ覚えていれば，おそらく誰にでも解けるだろう。

しかし，このゲームの意図するところは，そこにある。「むずかしくして，解けないようにしてやろう」という従来のAVGの概念を捨て，誰にでも解けて，ストーリーを楽しませるものにしようという姿勢が，ありありとうかがえるのだ。

これはかねてからボクの提言していたことでもあるのだが，非常に重要なことだと思う。これによって，AVGは確実に今までの殻から脱皮し，新たな域に達した。この『ジーザス』は，まさに「パソコンを通して見せる映画」と言ってもいい。

くどくどと解説を書いてしまったが，文句なくこのゲームは"買い"だ。アニメビデオが1万円以上もするのとくらべると，このソフトの7,800円という値段は安いもの(ENIX担当者談)。1度ラストまで見たあとも，必ずや2，3回はゲームをやり直してみたくなるにちがいない。

読者のみなさんにもぜひこのゲームを買ってプレイしてほしい。それしかこのゲームのおもしろさをみなさんに伝える方法はないだろうし，こうした良い作品を大ヒットさせることが，業界を盛りあげていくためにボクらユーザーがしなければならない使命でもあるからだ。

ひょっとしたら，AVGは将来，映画や小説と肩をならべる文化媒体に成り得るかもしれない――エニックスからの帰り道，クライマックスのBGMを口ずさみながら，ボクの頭にふとそんな考えがよぎった…。

プロローグ

1986年，大フィーバーの中，ハレーすい星は太陽系を去った。そして時は流れ，2061年，ハレーは再び地球へやってこようとしていた。

75年前，はじめて無人探査機を打ちあげた人類の科学は，この接近では，ついに有人探査機を飛ばすところまで進歩していた。具体的には，世界8か国からその乗員を選び，ハレーのガスを採取するプランまでできあがっていた。

それは宇宙・天文分野ばかりでなく，生物学の謎を解くことをも目的としていたものであった。「生命は地球で誕生したのではなく，すい星からもたらされた」

この説が正しいのかどうか，今回の探査で何らかのヒントが得られるにちがいない。

そして，その探査のメンバーに選ばれた8人は，2060年のクリスマスをそれぞれの祖国ですごしたあと，12月26日からスカイラブJESUSに集結し，ハレー有人探査の最終訓練・打ち合わせに入った。探査が終わるまで，地球にはもどれない。

ハレーが太陽に最接近するのは2061年7月29日，探査機がハレーに最接近するのがその約1か月後の予定である。探査機は，地上からの打ちあげではなくスカイラブから，「コメット」が3月，「ころな」が4月に発進予定だった。

8人は，クリスマス以前は別々に，入れかわり立ちかわり訓練などしていたが，全員が顔を合わせるのは，このときがはじめてだった。そして，さまざまなエピソードが生まれた。

司令官室でエリーヌにはじめて会った速雄は，廊下にでて彼女に聞いた。

「きみ，かわいいね。司令官のアシスタント？　ルーム番号教えて」

「失礼ね。コメットの乗員よ」

「えっ！乗員に若い女性が2人いるとは聞いていたけど，これほどだとは・・・・」

「乗員に，女に弱い男がいるって聞いたけど，あなたのことね」

「と，と，とんでもない。それはレディキラーの2枚目ベリーニさんのことだろ」

そこへ偶然ベリーニが通りかかった。

「こら，速雄。人聞きの悪いことを言うな。そもそも，彼女はきみよりずっと天才なんだぞ」

娯楽室で，〈変身モンスター〉ゲームをやりながらカーゾンとバルカスが話している。

「バルカス，きみはずいぶん大食いなんだって」

「うん。大食いだけでなく，早食いにも自信があるぞ」

「たとえば？」

「特大ハンバーガーを4分で食ったことがある」

その瞬間バルカスはゲーム・オーバーになる。

「へただなあ」

いつのまにか，うしろからのぞいていた速雄がけなした。

「なんだと」とバルカス。

「そりゃあ速雄は，前世紀の高橋名人以上といわれてるけど，おれだって少し練習すれば・・・」

「いつでも挑戦を受けるぜ。ぼくが負けたらぼくの持ち物のうち，きみの好きな物を何でもやるよ。そのかわりぼくが勝ったら，1回勝つごとに，特大ハンバーガーを3分以内で食ってみせてほしい」

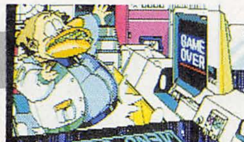
「ようし，カーゾンが証人だ。きみの宝物をとりあげてやる」



物語は，いきなりドギモをぬくアニメーションからはじまる。モンスターから逃げていくバルカス――いったい，こりゃあ何なんだ!?



どうやら，それはゲームの中の1シーンだったようだ。速雄(キミ)とバルカスが，賭(か)けゲームをしていたってわけ。「変身モンスター・ゲーム」という名前を良く覚えておいてくれ。こういうオシャレな設定こそ，伏線と呼ぶにふさわしいね。

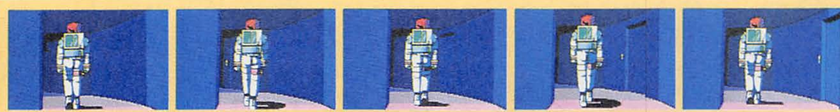


ゲームに負けたバルカスは，あわれ特大ハンバーガーを3分で食べるハメになっちゃいましたとさ。あ～，かわいそ。



この人物がキミ，武麻速雄(むそうはやお)。ゲームが得意で，ややそそっかしく，女に弱いキャラクターだ。さて，とりあえずは，ジーザスの中を歩き回って，乗員たちと会っておこう。この場面もしっかりとアニメーションしてるんだぜ！

あ・に・め・え・し・ょ・ん



●ナハス・アリ（男・エジプト系）
ハレー探索計画の司令官。はじめは，彼にICカードをもらって，それを「ころな」の乗員たちにくばらなければいけないんだ。

●ガルシア・バルカス
（男・ブラジル系）
ハンバーガー中毒の愛嬌（あいきょう）のある男。彼がゲームに興じているこの場面では，なんと『ドラゴンクエスト』のBGMが流れるんだぜ！

●アンドレイ・ベリーニ
（男・イタリア系）
情報工学につうじた，ローマ大学の講師。慎重な性格だが，一度決断したら行動は的確。「ころな」内では，女ったらしという噂（うわさ）もある。

●ロジャー・カーゾン
（男・アメリカ系）
ハーバード大学で宇宙生物学を専攻し，NASAへ就職。熱意がありすぎて，ときには勇み足をすることも……。

●ウィルヘルム・ハイラー
（男・ドイツ系）左
「コメット」のキャプテン
●イワン・ミラコフ
（男・ソビエト系）右
「ころな」のキャプテン

●朱芳花（女・中国系）
才色兼備の美女。中国宇宙研究所の専属医師で，「ころな」内では，サブ・キャプテン。彼女にせまったりすると……。

こんなふうにベッドマナーを教えてくれようとするのだ。こいつはアブナ〜イ!!

●エリーヌ・シュレマン
（女・フランス系）
10才にして世界ジュニア・ピアノ・コンテスト優勝，14才のときにソルボンヌ大学へ入学した天才少女。そのレーザーロン（新型キーボード）の腕前はプロ級。1号機「コメット」に乗りこむ。

西暦2061年，ハレーすい星が地球に近づきつつあった。その前年から，世界的寒波，フィリピン大地震，セントヘレナ大噴火，日本海溝陥没など，異常な気象・自然現象が全地球規模でつぎつぎと起こっていた。

そして，ついに探査機「コメット」と「ころな」がスカイラブ「ジーザス」を飛び立っていった。とりあえずの目的は，ハレーのガスの採取，それに生命体がいるかどうかを確認することだ。

しかし，その途中，「ころな」の中で，異常を知らせる警報ベルが鳴りひびいた。「キャプテン，変です。コメットからの通信がとだえました」「緊急呼びだしをかけろ！」「だめです，応答ありません!!」

異常事態の原因を知らべるため，速雄は小型機でひとり「コメット」へと向かった。隕石群をぬけると，ハレーすい星の光に照らされた「コメット」が，目の前に現れた。

もしも隕石群をぬけるのに失敗すると，「おまえが得意なのはテレビゲームだけか!?」と，ミラコフ船長に怒られてしまう。気をとりなおして，もう1度チャレンジ！

ここは「コメット」のエアロック。「コメット」内のフロアの6階にある。相棒の人工知能メカFOJYの助言をよく聞いて行動しよう。
（FOJYって名前にも，じつは深い意味があるんだよねー）。

エレベータで下の階へ降りていく速雄。しかし，2階のフロアには有毒ガスが充満していて，それより下へ降りるのは危険なようだ。いったん6階へもどるしかないぜ！

2階に流れこむ有毒ガスを止めるためには，この配管のバルブをしめなければならない。バルブを全部しめればもちろん止まるけど，それでは能がない。最小限度のバルブをしめるだけで，左から右へ流れる有毒ガスを止めるには，どうすればいい？

各階には，いくつかずつドアがある。必ずすべてのドアに入ってみるようにしよう。ただし，ある特定のカードを持っていないと，入れないドアなんてのもあるゾ。

ここは，「コメット」のコックピット。なぜか人っ子ひとりいない。おかしいゾ，なんだか悪い胸さわぎがする……。

エリーヌと速雄の愛の現場をフォーカス！　「うふん……ずっとこうしていたいわ」「ボクも……だけど，任務があるんだ。そろそろいかなきゃ。」エリーヌと別々の宇宙船に乗るってのが，何となく不安だなあ。

なんてこった！「コメット」のキャプテン，ハイラーが殺されているなんて!!　いったい，だれに殺されたんだ？　まさか，他の乗組員たちも……？
これが，これからはじまる恐ろしい事件の単なるプロローグにすぎないということは，そのときの速雄にとっては想像もつかないことであった……。

以下次号　お楽しみにっ！



チャレンジ！ロールプレイングゲーム

対応機種：**PC-8801シリーズ FM-7/77**

価　　格：7,800円

ラプラスの魔

ハミングバードソフト

Written by 手塚一郎

ストーリー

アメリカは東部。マサチューセッツ州の一画にその街はあった。

ニューカム。かつては漁港としてにぎわっていたが，今はなぜか活気がない。

そんな192×年の冬の寒いある日のこと，ウエザートップ館のことを聞きまわる男がいた。ウエザートップ館といえば荒れ果てた無人の館である。ここを嫌(きら)う人々は当然のことながら口を開きたがらなかった。

しばらくして恐るべき事件が起こった。幽霊屋敷（言わずと知れたウエザートップ館のことだ）へ探検に行くとでかけていった子どもたちの惨殺体が，屋敷のすぐ外で発見されたのだ。

無惨にくいちぎられたり，バラバラにされた死体。人間いや動物とも思えないものの歯形。そして死体に付着している粘液。

いったい誰が何のために……。そこへ現れた，目つきの鋭い人々。子どもを殺された親たちから依頼された探偵，特ダネを狙うジャーナリスト，あるいは素人研究の成果を試し名を売りたいと考える科学者にディレッタント，そして何者かに無意識に呼び寄せられたような霊能者。そう，彼らこそ「ゴーストハンター」なのである。

パソコン版ホラーRPG

古えの時代，全宇宙を支配していたといわれる邪悪な神々の恐るべき伝説。

鬼才H．P．ラヴクラフトの想像力により産みだされた「クトゥルフ神話」を知っているかな？　ホラーといえばボード版RPGでは「クトゥルフの呼び声」などのヒットで一気にメジャーになった分野だけど，パソコンRPGでははじめてだろう。

そもそも「ホラー」というものをRPGでどのように表現するのか？なんて考える人もいると思う。問題なのは「恐怖」をいかにプレイヤーに伝えるのかなんだ。

これは結構うまく考えられており，キャラクターに正気度(SAN)とか，M.P(メンタル・パワー）などのパラメータを持たせることで解決している。これはキャラクターが恐怖を感じると減少していき，ついには発狂してしまうというすさまじいものだ。

そして，さらに注目すべき点として「キャラクターが無力」ということもある。RPGというとモンスターを倒しまくって経験を積んで成長すると考えがちだけど，ホラータイプのRPGではこれが必ずしも当てはまるとは限らないんだ。

クトゥルフの呼び声に関していえば，怪物を倒すなんて愚(おろ)かなことは考えず，ひたすらそれを未然に防ぐことが重要なのである。

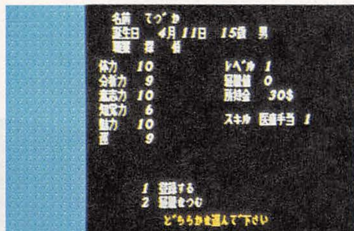
こういったタイプのRPGがおもしろいかどうかは，個人の判断にまかせる（ボクは好きなんだけどネ）として，これに従来のパソコンRPGのおもしろさをミックスしたのが今月紹介する「ラプラスの魔」なんだ。キミもぜひ日本最高のパソコンRPGを体験してほしい！　胸がドキドキするような冒険を約束しよう。

P.S. もしキミがクトゥルフ神話に興味があるなら魔界水滸伝(栗本　薫著)やラヴクラフト全集（H.P.ラヴクラフト著）などを読んでみてほしい。

最後に

ボクがプレイしたのはサンプルだったので，当然解くことはできなかったけど，グラフィックやサウンド，シナリオなどは標準以上だし，国産パソコンRPGにありがちなトロさが感じられずに非常に気持ちよくプレイできた。

やっとまともに遊べるパソコンRPGが発売されるかと思うと昼もオチオチ寝られないほどだ(?)。絶対にヒットして欲しい作品の一つだゼ！



▲キャラクター・メイキングの画面がこれだ。名前と誕生日，性別を入力すると能力値が表示されるので，ボーナス・ポイントをうまく振りわけて職業を選択しよう



▲ここがすべての行動の拠点となるニューカムという街。まずは装備を整えることからはじめること



▲ここは武器屋だ。お金の残りに注意して余裕のある買物をすることが大切だろう。最初は斧(おの)かサーベルあたりがいいと思うョ



▲つぎに道具屋を見てみよう。いろいろと冒険に役立つ物を売っているはずだ。もしパーティ内にジャーナリストがいるならフィルムとカメラは絶対に買っておくこと！



▲ニューカムの酒場はいつも活気がある。話をして情報を集めたり，酒を買うほかに人を雇（やと）うとかギャンブルなんていうのもある



▲教会は治療のために利用される。オプションの多さを見れば怪物の攻撃の多彩さもわかってもらえるだろう



▲占師の店がここだ。レベル占いというのは，キャラクターのレベルアップのときに利用し，スキルを買うというのは文字どおり「技術」を手に入れることだ。スキルが少ないと苦労するゾ！



▲ついに幽霊屋敷にたどりついた。すべての謎の解答は，この館の中に隠されているのだ



▲薄暗い館の中。一般のパソコンRPGのように迷路になっていないことに注目してほしい



▲ピアノがある。何か罠（わな）が仕掛けてあるのだろうか，それとも……？　これこそRPGのノリなんだよネ



▲館内を歩き回るうちにコウモリと遭遇した。敵は全部で3匹。ジャーナリストには写真をとらせよう！







▲壁にかかっている館の地図，窓，本棚。他にもテーブルがあったり，ベッドが置かれていたりする



▲本棚を動かすと，そこには地下への階段があった！　地下には一体何が隠されているのだろうか



▲ランプやライトを持たずに，ここへ来たのは失敗だったようだ。窓のない地下では何も見えない。一度街へもどったほうが良さそうだネ

問い合わせ先：〒530 大阪市北区曽根崎2-2-15
ハミング　バード　ソフト「マイコンBASICマガジン」係



エルスリード
—NCS—

対応機種
PC-8801mkII SRシリーズ X1シリーズ
価　格:7,200円(5インチFD)
Written by 手塚一郎

わたしの名はジークハルト。エルスリード王国の王であり，光の魔術師（ライトロード）でもある。

今回の戦は闇の魔道師（ダークロード）ボーゼルとその部下である闇の軍団が相手だ。

平和なこの地をカオスの力で汚されることとは断じて許されない。もちろん，この戦にはキミも参加してもらう。ライト・サイドの力をやつらに思い知らせてやれ。ホワイト・ドラゴンの加護のあらんことを！

▶シミュレーションとファンタジー

ボクは基本的にシミュレーション・ゲーム（以下略してＳＬＧと呼ぶ）は好まないんだ。なんでかって聞かれると答えは「めんどうくさい」の一言ですませることにしている。

ゲームをはじめる前にぶ厚いマニュアルを熟読し，常に自軍の損得を計算しながらゲームするなんてボクにはできない。本当にこれがゲーム？なんて思ったりもしてしまう。当然ＳＬＧを好きな人もいっぱいいるだろうし，ボクはＳＬＧがつまらないなんて言わない。ただ少しだけ，そう，ほんのちょっぴりでいいから遊びやすくしてほしいだけなんだ。

ゲームっていうのは最初が肝心である。どんなにいいゲームだって誰も遊んでくれなきゃしょうがないもんネ。

で，そんなボクがこのエルスリードのレビューを書こうとした理由は他でもない。舞台がファンタジーだからなんだ。

現在パソコンでもファミコンでもＲＰＧ（ロールプレイング・ゲーム）が全盛で，ファンタジーという分野が非常にポピュラーになっている。とっつきのよさからいえばこれを利用（言葉が少し悪いかナ？）しないテはないだろう。初期の段階でプレイヤーを引きつけることに成功すれば，もうこっちのものだ。あとはプレイヤーにそのゲームのおもしろさを存分に味わってもらえばいいだけなんだから。その点から見るとこのエルスリードは◎が与えられると思う。

▶光と闇の攻防

ゲームの進めかたは非常に簡単だ。兵を増援し，移動させ，魔法をかけるという３パターンのくり返しである。敵の兵の配置や動きから自分の兵の動きを決めていくため，戦術ゼロのＲＰＧより「かけ引き」というものが楽しめるといえるだろう。

ゲームの目的はボーゼルを倒し，ヴェルゼリアの城を落とすことだけど，それには町（都）を占領して兵の増援回数をアップさせ，遺跡（塔）を手に入れ，使用できる魔法を増やすことが重要になってくる。要は複雑な陣取りなんだ。

まずは，町や遺跡を手に入れることが先決。守らずして攻めるというのは無謀であるし，何よりもゲームの楽しさを100％味わうことができないからネ。

▶運命の戦い

戦闘フェイズ開始時に同一エリア内に敵と味方の両方が存在していると戦闘がはじまる。まずイニシアチブ（先制権）を決定し，これを取ったほうから移動および攻撃することになるんだ。

戦術マップ上には岩とか砂地，森林，壁などが存在し，あるときは味方の移動を阻み，またあるときは敵の攻撃を防いでくれる。

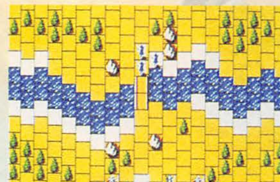
それぞれにコストがかかっており，移動不可能な場所や移動力を２（平地ならコストは１）も費さなければ移動できない場所だってあるのだ。

さらに自分の兵にしても弓兵は防備力は弱いけれど遠距離攻撃が可能などの特徴があるので，それも考慮しなければならない。とにかく頭を使うんだよネ。だからこそ作戦が成功したときのうれしさが大きいんだろうけど。

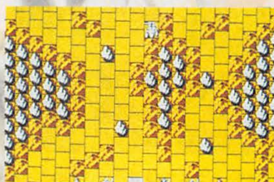
▶光よ永遠に

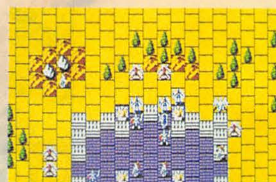
と，まあ説明したようにゲームが進んでいくんだ。今回遊んだのはサンプルということで最後までプレイすることができなかったし，多少バグも残っているということで評価はできないけど，正直いって結構好感の持てるゲームだと思えた。あえて難点をあげるとしたらディスク・アクセスが少々遅い点とキャラクターが小さいため迫力に欠ける点だろう。キャラクターが小さいとどうしてもチマチマした感じがして感情移入しずらいんだよネ。やっぱりマップを１画面に納めてしまったのは失敗だったのかもしれない。

まあ，舞台設定からいってもとっつきやすいし，内容もそれほど複雑ではないのでＳＬＧの初心者にはもってこいのゲームだといえるだろう。こういうゲームがもっと発売されるようになるとＳＬＧブームが来るかもしれない。


▲敵と同じエリアに入ると戦闘モードに入る。戦闘モードのエリアはそれぞれ決まっていて，効果的に戦いかたを考えないと苦戦したりするゾ


▲そこで橋の手前で待ち，敵が来たら攻撃をしかけるという方法をとってみた。さて戦果はいかに？


▲場面は変わって荒地。敵は１人だけど，気を抜かないで戦おう。騎士で攻撃，弓兵は遠距離攻撃というのが基本だ


▲ドラゴンの召換に成功／この強さは体験した人にしかわからないネ

登場キャラクター(左側がライトサイド，右側がダークサイド)

光の王，闇の王



▶ライトロード・ジークハルト

それぞれの軍を率いる，魔術に長けた王。魔術を使うには特殊な場が必要なため城からでることはできない。キミの目的は相手の王を倒し，城を落とすことだ！



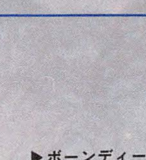
◀ダークロード・ボーゼル

地竜系



◀グランディーノ

絶滅寸前の生物。固い甲羅を持っているため，敵の攻撃に強く，炎を吐いて離れた敵を攻撃することもできるのだ，唯一の欠点は移動速度が遅いということだろう。



▶ボーンディーノ

鳥騎士系



▶ファルコン・ナイト

ライトサイドは大きな鳥を操り，ダークサイドは自らの翼で戦場を飛翔する騎士。驚異的な機動力を持っているため，攻撃を受けにくいが，耐久力が少ないので運が悪いとスグにやられてしまったりする。



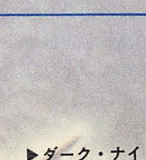
◀ウィング・ナイト

重騎士系



◀ライト・ナイト

それぞれの軍の主力となるのが，この重騎士だ。ユニコーンを駆り，敵と戦う姿は実に頼もしい。平均的な能力を持っているため，これといった欠点がないが，ときにはそれが欠点になることもあるようだ。



▶ダーク・ナイト

戦士系



▶ファイター

敵を憎み，倒すために集まってきた戦士たち。1人では弱いが数にものをいわせた集団戦が得意である。



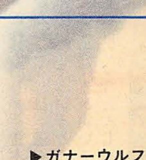
◀バーサーカー

弓兵系



◀アーチャー

各地より集結した弓の名手たちと魔道により造られた闇の獣。まったく異なるように見える二つの生物だが，耐久力が少なく，遠距離攻撃が可能など似ている点は多い。





▶ガナーウルフ

ドラゴン系



▶ホワイト・ドラゴン

魔法により召環できる伝説の巨竜。異様なまでの強さを誇っているが，召環が必ずしも成功するとは限らないし，仮に成功したとしても長時間この世界に留めておくことはできない。



◀ダーク・ドラゴン





◀スタート直後の画面だ。まずは自軍の兵を城のまわりに配置しよう。

問い合わせ先：〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル
日本コンピュータシステム㈱「マイコンBASICマガジン」係



火の鳥 鳳凰編

©コナミ
©角川春樹事務所・東北新社

for MSX2

価　格：5,800円

Written by PANDA

ストーリー

遥(はる)かな時を超え，永遠の命を燃やし続ける不思議な鳥「火の鳥」。宇宙創世期より生けとし生けるすべてのものを見守り続けてきたその「火の鳥」の目は，罪深き男「我王」に注がれていた。

神をも恐れぬ大悪党我王。しかしその我王も，速魚(はやめ)の死とともに心の傷みにうちひしがれるのであった。今，「火の鳥」の啓示を受けた我王は，自分自身の悪の心と闘おうとしている。

はたして我王は，正しい心を手に入れることができるのだろうか？　我王の勇気が試される時はきた…。

戦いかた

我王よ，つぎのことをよく読み，自らの手で悪鬼を倒すのじゃ，心してかかるがよい。

カーソル・キーか，ジョイスティックで自分を動かすことができる。スペース・キーorショット・ボタンで武器が使えるのじゃ。正しい心を得るためには，怒鬼を倒せばよいのじゃ。しかし，行く手には数々の難関が待ちうけておるぞ。

ステージは，1～6まであり，それぞれ門でいくつかのエリアに区切られている。この門は，それと同じ文字の霊木（れいぼく）がないと通れんぞ。もし持っていないときは，すぐに横道に逃げるべきじゃろうな。さもないとスクロールにつぶされて，ミスになるぞい。

言い忘れとったが，ステージは3本の平行な道からできておる。つながりをはやく理解しておかんと，またまたスクロールにつぶされることになりかねんぞ。そうそう心の玉を拾うのも忘れないようにな。


◀これが門じゃ。霊木がないことには，通れんぞい。そういうときには，逃げるがいいぞ。右のはひょうたんじゃ


◀「刃」の霊木をみつけたぞ。火の鳥の羽根を集めることも忘れずにの


◀火の鳥の像に触れると1回だけメッセージが聞けるぞ。大切なことだから，必ず聞くようにするのじゃぞ


◀「斬鬼」の門が開いたぞ。ここで斬鬼を倒せばつぎのステージへ進めるぞ


◀これが「双」を使っているところじゃ。使いかたによっては，かなり威力があるぞい

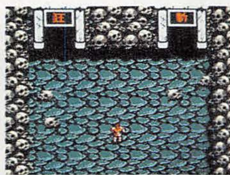

◀これが武器の中で一番強い「広」。火の玉が連射できるようになるぞ。左に心の玉「天」が見える


◀火の玉を吹く「斬鬼」の動きが速いぞ。火の玉の動きを見切ることが，一番じゃろう


◀ステージ「凶」のボス「凶鬼」じゃ。剣と爆弾を使いわけてくるぞ。とくに爆弾には注意するべきじゃ


◀沼のステージ「邪」。ジャンプをうまく使わないと，ぬかるみに足をとられて苦しいぞ


◀炎を吹いて攻撃してくる「邪鬼」。動きを見切れば怖くはないぞ


◀この「邪」のステージのように門が二つあるステージでは，いったんもどって心の玉を取ったほうが得策じゃぞい


◀これが「円」による攻撃だ。炎が自分の周りを回ってくれる。防御にはもってこいじゃ

五つ全部そろわんことには，怒鬼は出現せんからの。取り忘れてつぎのステージに進んでしまった場合は，もう一度取りにもどることになるぞ。

ではつぎに，アイテムについて話すことにするかの。アイテムは大まかに言うと，パワーアップ・アイテムと霊木や心の玉のようなキー・アイテムの２種類があるのだ。キー・アイテムの出現位置は，各ステージの決まった場所であるからよいとして，パワーアップ・アイテムは，特定の敵を倒すことによって出現するからの，敵の種類や場所を覚えておくといいぞ。とくにぞうり，手箱，テントウ虫，火の鳥の羽根は，どんどん取ったほうがいいぞ。

ところでこのゲームは，ステージも多いし，むずかしいからとても１日で終わらんぞい。そのためにパスワードによるセーブ機能があるのじゃ。

ゲーム中，セーブが必要になったら，まず[F１]でポーズをかけなされ。つぎに[HOME]を押す。すると「パスワード」が画面に表示されるんじゃ。慎重に記録するのじゃぞ。

ゲームの再開も同様にできるぞい。[F１]でゲームを止め，[HOME]を２回押してからパスワードを入力しなされ。そうすれば，再びセーブしたところからはじまるからの。これを使って何回でもがんばりなされ。

それから，これは火の鳥から聞いたことじゃがパスワードの他にも，隠しコマンドがあるそうな。捜してみるとよいかもしれんな。

それにしてもこのゲーム，ＭＳＸ２専用だけあって，たいへん画面が美しいぞい。スクロールしていく背景や，個性ある怪物ども，どれをとっても，さすがコナミというところじゃろう。マップも複雑でなかなかあきもこんしの。

それだけに，マップのつながりを正確に把握することが怒鬼を倒すための近道じゃろうな。ただでさえ，攻撃が激しいのじゃから，同じところをぐるぐる回っているようでは，かなり苦しくなるからの。

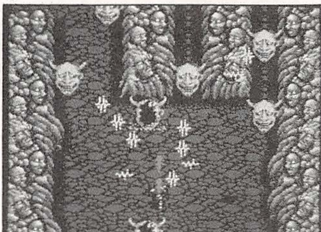
せいぜい悪鬼どもに喰われんようにな。



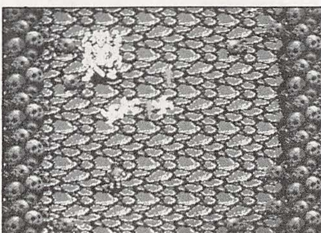
▲瞬間移動をする「狂鬼」。出現する場所を予想するのがむずかしいぞ



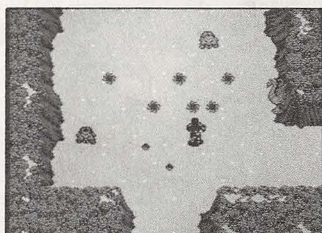
▲鎌を投げてくる「武鬼」。もどってくる鎌に注意するべし。ヒット・ポイントも高いぞ



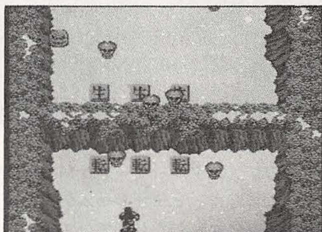
▲最後のステージ「怒」。般若の目が不気味である。「炎」は，パワーアップとしては一番弱いが連射がきくぞ



▲とうとう現れた「怒鬼」。こいつを倒せば，心を取りもどすことができるぞ。がんばれ！



▲「参」を発射した瞬間。狭い通路で使うと，威力が倍増するのだ



▲ワープゾーン「転」と「生」。これを使いこなさないことには，ステージ「武」以降はクリアできないぞ



▲ずらりとそろった，霊木と心の玉。心の玉が五つないと怒鬼は出現せんぞ

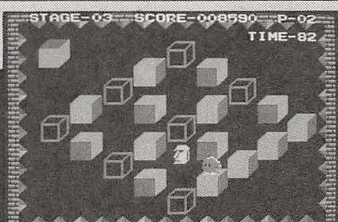


▲おめでとう。これで君は正しい心を手に入れることができたぞ

熱くなれるぞ！Qバート



▶イテッ！ アップ君の動きがコミカルだ



▲左上のキューブと同じにしていけばＯＫ！ ５個並べればクリア！

ゲーム・センターでおなじみだったＱバートが，パワーアップしてＭＳＸに登場しました。

このＭＳＸ「Ｑバート」，いろいろな点でアーケード版よりおもしろくなっているよ。なんといってもいいのが，かわいいキャラクターたち。主人公のクローズ君，アップ君はもちろんのこと，敵キャラまでユニークなヤツが勢ぞろいってわけだ。キューブの方向を指定された方向にそろえるって内容のゲームなんだけど，さらにゲーム性も高くなって，ゲームの難易度も５段階。１度はじめたら，めっぽうおもしろくってやめられないネ。とくに２人同時プレイは最高。２人で足の引っぱり合い。ワイワイガヤガヤ多人数でやると最高におもしろいよ。

おまけに，「ゴエモン」用の「10倍たのしむカートリッジ」としても使えるんだから，なんかすごく得した気分になれるよ。おもしろくって，得。

Ｐ.Ｓ.オープニングが最高にグー！

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ㈱



ファンタジーゾーン

ポニカ
©セガ・エンタープライゼス

for MSX/MSX2
価　格：5,500円

Written by EXCHANGER

セガのファンタジーゾーンがMSX版で発売されました。ビデオゲームのファンタジーゾーンになれしたしんでいる僕は，あのゲーム性を殺さずにどれだけうまく移植されているか期待していた。

さて，実際電源を入れてみると，画面はきれいだし，スクロールもそれほど異和感なく仕上がっている。ただ，背景などにこりすぎて，ゲーム性が多少失われているのが，ちょっと残念である。

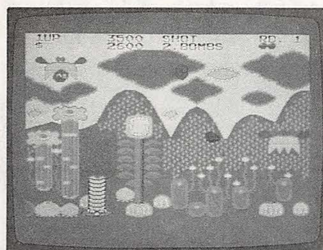
これで最終面もバッチリ!!

このゲームは，MSXのハード的限界により，ちょっと不条理な死にかたがあるので，必勝法を伝授しよう。

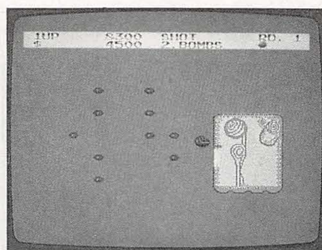
まず第1に，スクロールに弾がついてこないこと。つまり，背景はスクロールするのに，敵の弾は，そのスクロールに関係なく動くのである。だから，オパオパが限界まで左右によっていて，スクロールで逃ようとしても，弾はようしゃなくオパオパをおそうわけ。ここで，わかることは，つねに敵の弾は画面中央付近でよけろということ。これがわかってないと，ちょっとむずかしいよ。

つぎに，画面上部から出現する敵。こいつらは，画面中央より上にいたなら，必ずやられてしまう。ただ，でるときがわかるので，そのときは画面下部にいよう。

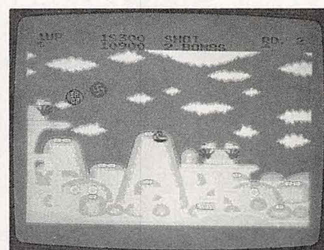
最後に，弾があまり見えなかったり，スプライトの優先順位で消えたりすること。こればっかりは，来るはずという気持ちでよけるしかないね。



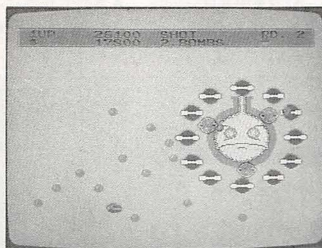
▲緑の惑星プラリーフ。MSX版もやっぱりきれいだ



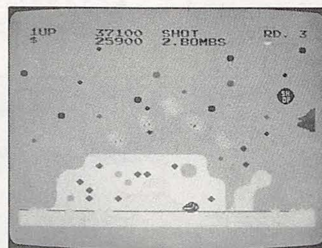
▲これが1面の親玉。下から回りこんで口元にくっつけば簡単



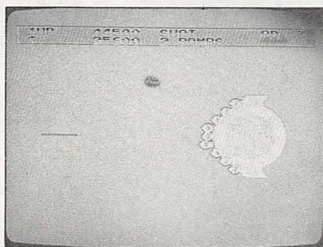
▲火の惑星タバスコーダ。手みたいのが付いている基地がかわいい



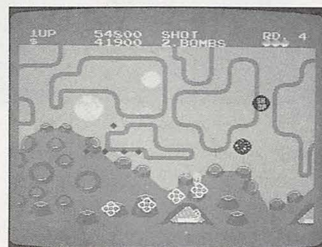
▶2面の親玉。種をうまく下方でよけろ



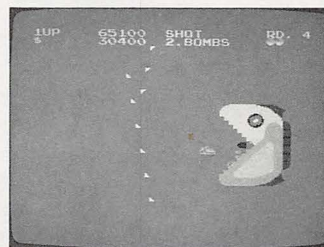
◀砂の惑星ラデューン。砂の惑星デューンを思いださせるぜ



▼3面の親玉。目つきが悪い。これはこらしめてやらないと…



◀4面ドリミッカ。超惑星。水の感じが印象的



▼4面の親玉。1面同様，口元にくっつけば余裕余裕！

ラウンド別紹介

STAGE 1 ：プラリーフ（緑の惑星）

基地がとってもかわいい。目がついているのは，この面と7面の基地だけ。雑魚（ざこ）は大したことないし，基地も強くないのでクリアは簡単。

もらえる金貨は，基地が1,000，その他が100。この面で必ずJET ENGINE（ジェット・エンジン）とTWIN BOMB（ツイン・ボム）を買っておこう。

そして最後の親玉。こいつは口元で，攻撃すれば数秒でかたがつく。

STAGE2 ：タバスコーダ（火の惑星）

全体的に背景が赤みを帯びていてハデな面（全部ハデだけど）。あまり前のほうにでていると，いきなり撃たれるので注意しよう。まあ，それほどむずかしくないのでここは消せるよね。

親玉はひまわり。頭から種をばらまくんだけど，最初はちょっと面くらうかな。でも，種のスピードもちがうし，画面の一番下あたりにいれば簡単。

金貨の値段は1面といっしょだ。

STAGE3 ：ラデューン（砂の惑星）

砂の惑星だからといって，暗いイメージはぜんぜんない。水色の背景が全体のイメージを明るくしているようだ。

この面は，ちょっとむずかしい。とくに画面上部からの敵の攻撃がキビシイ。この3面には，4種類の雑魚がいるけど，出現する順番が決まっているから，それを憶えてしまえばいい。

親玉はレーザーをだしてくる変なヤツ。ミサイルを主体として攻撃すればいい。しかも，ミサイルが敵本体を通過するので一番下の砲台も簡単にやっつけられる。金貨は200と2,000。

STAGE4 ：ドリミッカ（超惑星）

青を全面に押しだし，海のイメージたっぷりの面。

この面の基地は，すべて地面に位置している。だから，画面下部で攻撃しようというのはアマい考え。このSTAGEでは画面下部が一番あぶない。中央付近でBOMBで攻撃するのがベスト。

親玉は大きく口を開けた魚。弾が切れ目なく飛んでくるようにみえるけれど，一番下から回り込んで攻撃すれば弱い。金貨は200と2,000。

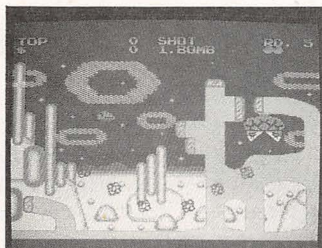
STAGE5 ：ポーラリア（氷の惑星）

個人的に一番好きな面。音楽も好きだし，色使いもきれい。基地が木にぶらさがっているのがおしゃれ。

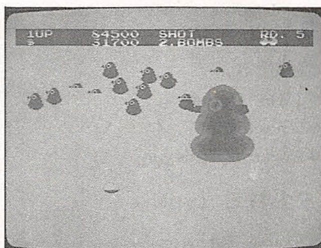
この面も4面同様に画面上部にいてミサイルでやっつけよう。ただ，画面上部から出現する敵には要注意！

親玉は有名なポッポーズ。オリジナルやマークIII版とちがうのは，2面の親玉と同じようにポッポーズが上から落ちてくるというもの。毎回いっしょの落ちかたをするので，逃られるところを憶えておこう。

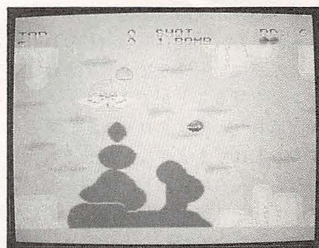
とまあ，5面まで紹介したけど，あまりにも有名なゲームの移植版。説明するまでもないと思う。わかりきったことをだらだらと並べたふしがあるけど，オリジナルがいいだけに，やっぱりいいゲームでした。

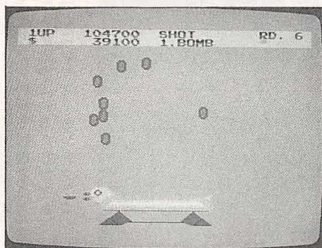


▲氷の星ポーラリア。基地が木？にぶらさがっていて，とってもおちゃめ

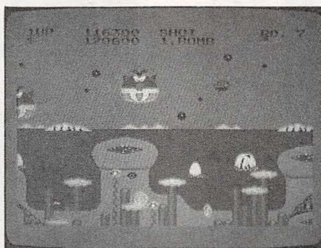


▲5面の親玉。他のバージョンとちがう動きをする

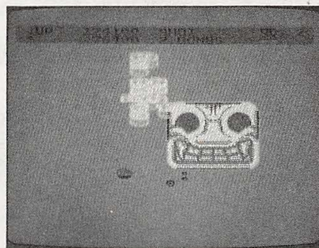

▲雲の惑星モクスター。基地がとってもかたい。根気よくね！

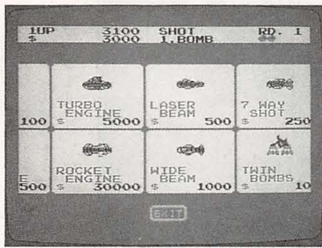


▲6面の親玉。顔の前ピッタリついてBOMBを撃ち込めば簡単

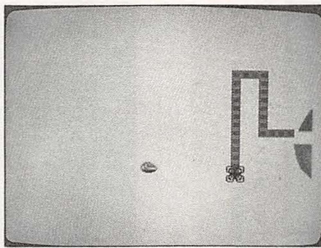


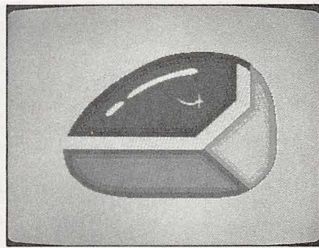
▲水の星ポカリス。ポ○リスエットではない。背景の水が流れるぞ


▲7面のボス。一番簡単かな？



▲最終面はSHOPからはじまる。7Wayを買うとものすごく楽


▲さあ最後の敵だ。“16t”を持っていると楽だよ


▲この場面を見れる君。はっきり言ってエライ！MSX版はそれほどむずかしいのだ

問い合わせ先：〒102 東京都千代田区九段北4－1－3 ㈱ポニーポニカ事業部
「マイコンBASICマガジン」係

今,MSXから目が離せない!
MSX新作ソフト紹介

Written by 断空我

エイリアン2™ スクウェア

価 格:5,900円(予価)

少女ニュートを救うべく,2等航海士リプリーが不気味なエイリアンと戦う映画『エイリアン2』がMSX用アクション・ゲームとしてスクウェアから発売されます。

『エイリアン2』は全5ステージからなり,ステージのラストにはクィーン・エイリアンというボス敵(デカキャラ)がまちかまえていて,一騎打ちを演じなければなりません。ステージ5をクリアすればエンディングを見ることができます。

画面は右への横スクロールで,あともどりすることはできません。ジョイスティックの左右で左右に移動し,上でジャンプします。ジャンプ中の方向変換は1回だけできます。下でしゃがむことができ,おもしろいことにしゃがみながら左右で地上をころがりながら移動することもできます。トリガ1でGUNまたはFIRE type の中から1種類使用でき,トリガ2でGRENADE type の中から1種類使用することができます。

◆GUN type

- Shot Gun
- Twin Pulse
- Smart Gun
- Serbo Macinegun

◆FIRE type

- Flame Thrower
- Wave Laser

◆GRENADE type

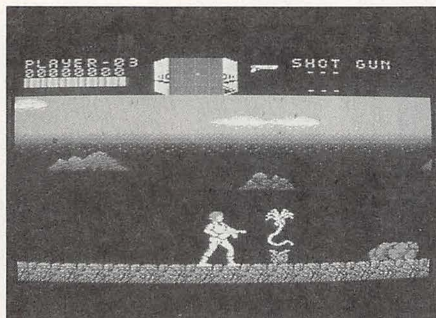
- M40 Grenade
- Smart Bomb

敵キャラはタイプ別に数十種いて,敵を破壊したあとに新しい武器がでる場合があり,それを拾ってパワーアップします。

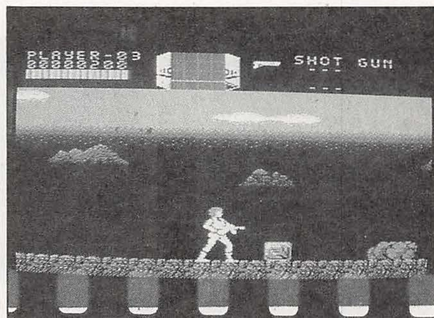
敵にやられるとヒット・ポイントが減ってしまいます。ヒット・ポイントがなくなるとゲーム・オーバーです。

武器には弾数があるため,使いきってしまうとせっかくパワーアップしてもショット・ガンにもどってしまうので,残弾数を気にしながらプレイしなければいけません。

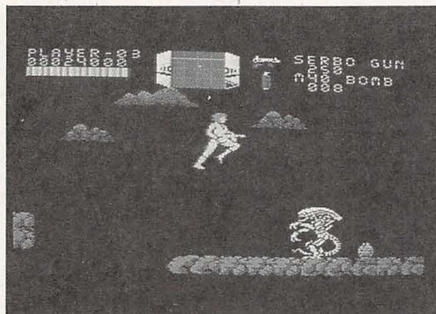
キミはクィーン・エイリアンを倒し少女ニュートを救えるか!?



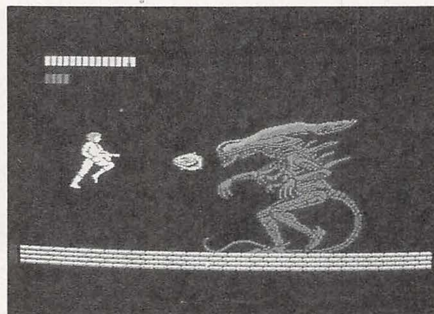
◀エイリアンの卵は,近づくと中からフェイス・ハーガーがとびだしてくるので,手早くやっつけろ



◀エイリアンの卵を破壊すると,中にアイテムが入っていることがある。このアイテムはジャンプ力がアップする



◀いきなりエイリアンが出現するので,でてくる場所を覚えておこう



◀クィーン・エイリアンの弱点は頭だ。エイリアンの攻撃をよけながらひたすらアタックしよう

エイリアン2の問い合わせ先:〒104東京都中央区銀座3−11−13
㈱スクウェア

ア・ナ・ザ　ホット・ビィ　価格:5,500円

SF・RPG（ロールプレイング・ゲーム）『カレイド・スコープ』を発売しているGA夢からMSX用シューティング・ゲーム『ア・ナ・ザ』が発売されます。このアナザはパワーアップものの縦スクロール・シューティング・ゲームで，シューティング・ゲームにRPG的な味付けをほどこしたものです。

ゲームの目的は，傭兵船ナイト・オブ・ジアドにより六つのモノリスを手に入れ，超古代疑似生命体アナザを倒すことです。

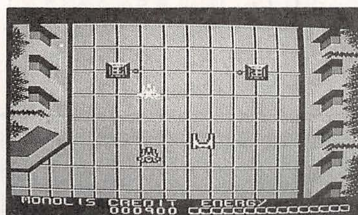
ステージは大きくわけて三つから成り，まずプロローグ・ステージ，つぎに6惑星ステージ，そして最終アナザ・ステージです。プロローグ・ステージで敵要塞を破壊し，最初のモノリスを手に入れてからエネルギー・ベース（基地モード）へ行くと，つぎの6惑星ステージへ進めます。6惑星ステージでは6エリアの中から行きたいエリアを選ぶことができます。このステージで五つのモノリスをあつめる必要があります。そして，最終のアナザ・ステージに疑似生命体アナザが待ちかまえています。

ナイト・オブ・ジアドはカーソル・キーの上下左右により移動します。スペース・キーにより弾を発射します。Xキーによりプラズマ・キャノンで攻撃します。プラズマ・キャノンは対敵要塞用武器で，スクロールが止まりナイト・オブ・ジアドが変形したときにしか使えません。F1キーによりポーズします。

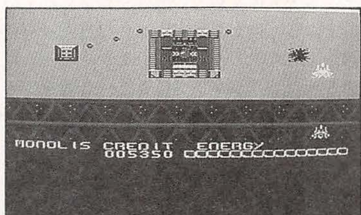
敵を倒すことによりCREDIT（クレジット）をためることができます。ナイト・オブ・ジアドがエネルギー・ベースが味方母艦に合体すると基地モードになり，武器やENERGY（エネルギー）を買うことができます。

基地モードでは他エリアへの移動（WARP）することもできます。エネルギーは敵にダメージを受けると減り，0になるとゲーム・オーバーになってしまいます。

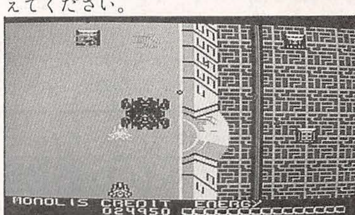
アイテムは，基地モードで売っているものや敵がもっているもの，地上に隠されているものなどいろいろあります。このアイテムを集めることにより，パワーアップして，最終アナザ・ステージでの戦いにそなえてください。



▲敵にとらわれていた武器を取り返したぞ。これでエネルギー・パワーアップだ



▲敵要塞モードではスクロールがストップするプラズマ・キャノンで破壊しろ！



▲この大きなキャラクターは『ファクトリィ』といって，敵に指令を与えるマザー・ブレインだ

ヴァクソル　ハート電子産業　価格:6,800円

PC88用としてハート電子産業から発売されているVAXOL（ヴァクソル）がMSX用に発売されることになりました。なめらかに動く3Dの画面がどのように移植されているか興味深いところです。

ヴァクソルはスペースハリアーのような3Dアクション・ゲームで，敵や障害物を破壊または避けながら先に進み，最終目的である巨大生命体DOGVA（ドグヴァ）を倒すことが目的です。

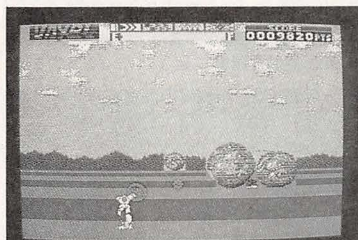
全5ステージからなり，各ステージの終わりにはボス敵ともいえるデカキャラが待かまえています。

ジョイスティックの上下左右でパワード・プロテクター『VAXOL STORMER（ヴァクソル・ストーマー）』が画面上を上下左右に動き，上下の動きに対応して視点の位置も上下に変化します。一番下にいるとき，ヴァクソルは走行します。左右にそれ以上行こうとすると画面は逆方向に横スクロールします。トリガボタンを押すことにより4種類の中のどれかのエネルギー・ショットを発射でき，エネルギー・ショットにはつぎのようなものがあります。

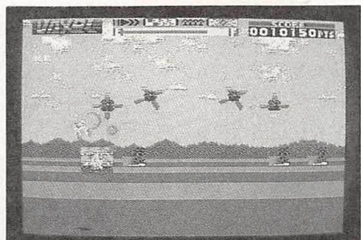
- ●Bow-shot：2連射できる
- ●Sunder-bolar：3連射でき高速
- ●Gun-bollow：1度に4発発射
- ●Nova-splinter：貫通力がある

このゲームではエネルギーが非常に大切で，保有エネルギー量により使用する武器が制限されてしまいます。エネルギーを増やすには，敵を倒したときにでてくるエネルギー・ボールを取ることにより可能で，敵と接触してしまうとエネルギーが減少します。エネルギーがなくなるとゲーム・オーバーになってしまいます。

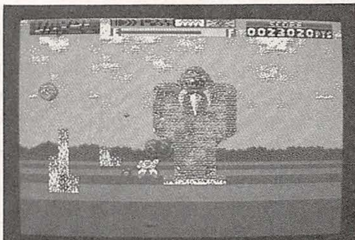
PC88版とのちがいは，88版がすべてグラフィックにより表示しているのに対し，MSX版では，スプライトとグラフィックを併用している点です。スプライトを使っているといってもヴァクソルの表示のみで，他のほとんど（すべて？）はグラフィックです。残念なことに，グラフィックの表示は1キャラクタ（8×8ドット）ごとに書いているため88版はどキレイでないのですが，よく移植されているといえるでしょう。



▲なんとヴァクソルは走るのだ。この大きな球はアクアボールという水球だ。スムーズに動いているんだよ



▲ヴァクソルのエネルギーが増えると，より強力な武器が使える。ザンクという敵の動きもなかなかよい



▲このアクアローグがこのステージのボスだ。こいつの弱点は頭部なので，そこだけを集中して攻撃しよう

ア・ナ・ザの問い合わせ先：〒164 東京都中野区東中野4-4-1 ㈱ホット・ビィ「マイコンBASICマガジン」係
ヴァクソルの問い合わせ先：〒221 神奈川県横浜市神奈川区東神奈川2-40-9 ハート電子産業㈱「マイコンBASICマガジン」係

●NEW SOFT INFORMATION●

ゲームソフト新作情報

本格的ミステリー・アドベンチャー

ヤング・シャーロック ～ドイルの遺産～

―パック・イン・ビデオ―

for MSX(16K以上,1メガROM)
価格：5,800円

1985年のヒット映画「ヤング・シャーロック＝ホームズ～ピラミッドの謎～」をイメージ・キャラクターとしたMSX初のオリジナル・ミステリー・アドベンチャー・ゲームがパック・イン・ビデオから発売されます。

キメ細かいグラフィックスと，ウォーキング・マップによって，臨場感あふれる捜査シーンを演出。なんといっても40画面以上の捜査か所を配置，登場人物も20人以上と，何度となくいかなる難問でも解決してきたシャーロックといえ，悪い予感を抱かせますね。

では，ここに，「ワトソン事件簿」よりストーリーを……。

『親愛なるホームズ君，彼女の無実を証明してくれ！』「ピラミッドの謎」あれから5年の歳月が流れたある日，旧友ロジャーから初の探偵依頼の手紙が届いた。

ロジャーの恋人＝シンディは，父＝ジェームズ・ドイル殺害の容疑をかけられていた。ここで彼女の無実と事件の真相を解き明かすべく，のりだすヤング＝シャーロックとおなじみワトソン，さて，2人を待ち受ける「ドイルの遺産」とは……!?



▲さあ，君は真のシャーロックとなれるか

問い合わせ先：〒160 東京都新宿区新宿1－16－10コスモス御苑ビル7F ㈱パック・イン・ビデオ CCS部「マイコンBASICマガジン」係

前作は，「伝説」のほんのプロローグだった

ガリウスの迷宮 ～魔城伝説II～

―コナミ―

for MSX(1メガROM)
価格：4,980円

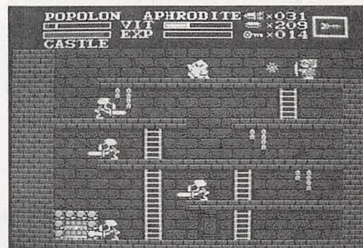
好評を博している「魔城伝説」。キミはもうプレイしたかな？ところが，大魔王ヒュドノスにさらわれたグリーク王国の姫アフロディテを助けだし，グリーク城へ帰りついた正義の騎士ポポロン。ところが，グリーク王国は大魔司教ガリウスに占拠されていたのだ。

彼はポポロンが留守のすきにグリーク王国に攻め入っていたのだ。ポポロンとアフロディテは，死をも覚悟で，いま真の魔城の門をくぐる……。

そう，「魔王ヒュドノスは，おとりだったのだ！」というわけで，「ガリウスの迷宮～魔城伝説II～」が4月18日に発売されます。これは前作のアクション性に加えてRPGの楽しさも味わえる，スケールの大きな迷宮ゲームなのです。

プレイヤーのキャラクターは体力と経験値が設定されていて，展開に応じて増減します。ゲームは，グリーク城内で進められ，グレート・キーを使って，城内のどこかにある10の入口からワールドへと進みます。各ワールドでは魔法陣のあるヘヤにいる大悪魔を倒すわけです。

このゲームは，2Pシフトといって，プレイヤーが操作するのは，ポポロンとアフロディテの2人です。場面に応じ，有効なキャラに交代させてゲームを進めるのが大きなポイントになるのです。



▲アクション性にRPGの要素を加えたスケール大きな迷宮ゲームだ

画面数も豊富で，城内156面，全10ワールド174面の計330面もあるのです。パスワードによるセーブ機能もちゃんとついていますよ。

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田神保町3－25住友神保町ビル1F コナミ㈱広報宣伝課

ニュー・アドベンチャー，アクション・ゲーム

スケバン刑事(デカ)II 少女鉄仮面伝説

©和田慎二／フジテレビ・東映・白泉社

―セガ・エンタープライゼス―

for セガマークIII
価格：5,000円

悪いヤツは，サキのヨーヨーが許さない。ご存知，二代目スケバン刑事〝麻宮サキ〟が，ついにマークIIIで姿を現しました。

「出生の秘密」を探(さぐ)るため，二代目スケバン刑事〝麻宮サキ〟を襲名した五代陽子。時を同じにして，全国の高校が青狼会(せいろうかい)の魔の手によって危機に陥(おちい)っていた。サキは，自由な学園を守り，出生の秘密が隠された鉄仮面のナゾを解くため，敢然(かんぜん)と悪に立ち向かう。美少女は，自らの秘密を知ることができるだろうか。

二代目スケバン刑事サキと，お京，雪乃の3人は青狼会の支配下にある学校へ捜査に行く，そこで出会う敵を倒し，ボスとの戦いに勝つと，鉄仮面を取りもどすカギを手に入れることができます。

そうこうして，青狼会総統が，そして悪の大ボスが待つドラマの結末へと進んでいくという，アドベンチャーの要素も十分楽しめるアクション・ゲームというわけです。

さあ，出生の秘密を頭とワザで解くことのできるのはキミだけだぞ。

――今後発売予定のセガソフト――

●グレートバスケットボール ●ザ・プロ野球 ●エンデューロレーサー ●ロッキー

問い合わせ先：〒144 東京都大田区羽田1－2－12 ㈱セガ・エンタープライゼス「広報宣伝「マイコンBASICマガジン」係



▲鉄仮面が青狼会に盗まれた 。どうする？



▲おまんら，許さんぜよ！

FD版X1用アスピックが武尊で買えるぞ

アスピック・スペシャル

—タケルソフト—

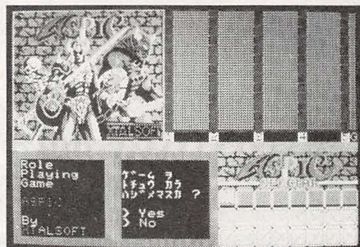
for X1シリーズ(X1D不可)5インチFD版
価格：4,800円

クリスタルソフトの「アスピック」が，ブラザーのソフトベンダー武尊(タケル)から「アスピック・スペシャル」としてX1版で発売されました。

伝説のリザードの塔より，1人の若者が「真実の書」を手に，姫の待つ城へと帰ってきた。しかし，呪いをかけられ，深い眠りの中で若者を待っているはずの姫の姿はそこにはなかった。というのも，誰1人として帰ってくる者がいないのにしびれをきらした王様が，姫の呪いをとくことができるという魔法使いに姫をあずけることにし，10人の兵士とともに砂の世界へ旅立たせたというのだが……。

スペシャルだけの特徴は，グラフィックを大幅に強化，14枚の大型グラフィックを追加している他，FM音源ボード完全対応となっているのです。さらにBGMだけを聞けるレコード・モードもあります。ジョイカードも対応し，アクション性を重視にしたゲーム進行となっていますよ。

なお，タケルソフトならではのプレゼントもしっかりついていて，最終画面まで到達した人は，そこにでてるメッセージをお買上票裏面のご意見欄に記入して「TAKERU事務局」まで送ってください。先着500名の人に「アスピック・スペシャル・バックグラウンド・グラフィック・ソフト」(ゲームに登場する怪物の全キャラクターがBGMとともにつぎつぎと登場する）をプレゼントするそうですよ。



▲14枚の大型グラフィックを追加し，ますますムードが盛りあがった

問い合わせ先：〒460 愛知県名古屋市中区大須3−46−15 ブラザー工業㈱TAKERU事務局「マイコンBASICマガジン」係

豪快！3Dピンアクション

ダイナマイトボウル

—東芝EMI—

for ファミリーコンピュータ
価格：4,900円(ROM)

〝ストライーク〞といっても野球ゲームではありません。ボウリング・ゲームなのです。実際のボウリングの興奮に，キャラクターの個性やレーン選択，運などのゲーム要素を加えた，新しいスポーツ・シミュレーション・ゲームというわけ。

なんといっても，最大の特徴は，3Dの迫力あるピンアクション。ピンに当たるときのボールの角度やスピード，球種によって微妙にピンのはじけかたもちがってくるのです。

また，5人の個性あるキャラクターが選べ，最高5人までプレイできたり，二つのゲーム・モードによって，一般のボウリングと同じプレイの他，ピンに点を付けビリヤード・ダーツ式にカウントするという新しい遊びかたも可能です。

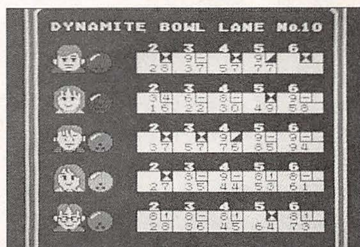
レーンは30，ボールの重さも5種類，球種(ストレート，スライス，フック)。球速をたくみに使って，頭脳的なプレイに挑戦してみてください。

なお，パーフェクトを達成すると「幻のレーン」が登場するそうですよ。

発売は4月下旬の予定で，ファミコンの他に，MSX2(1メガROMカートリッジ価格5,800円)，PC−8801シリーズ(5インチFD価格5,800円）も発売予定です。



▲初のボーリング・ゲームがここに登場！



▲点数のほうはどうかな？5人まで遊べる

問い合わせ先：〒107 東京都港区赤坂2−2−17 東芝EMI㈱ 第II営業本部販売促進部「マイコンBASICマガジン」係

競馬ゲームの決定盤がナムコットから！

ファミリージョッキー

—ナムコット—

for ファミリーコンピュータ
価格：3,900円(ROM)

ナムコット・ファミコンの今度の新作は，「ファミリージョッキー」というオリジナル競馬ゲームです。このゲームは，昨年から大人気の「ファミリースタジアム」につづく，ファミリー・スポーツ・ゲームの第2弾です。このゲームも，前作に負けじともおとらないぐらい，楽しいですよ。

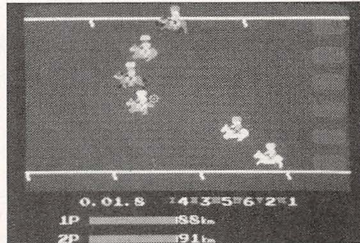
ゲーム内容は，レースモードとレースの結果を予想するファミリーゲーム・モードの2種類が楽しめます。

レースモードは，登録された16頭の中から自分の馬を選んで，出走します。あらゆる強敵馬をけちらして各レースを勝ち進みます。獲得した賞金額によって映えある重賞レースに出走できるのです。

各馬はそれぞれ，スピード，スタミナ，ガッツ，ジャンプ力(障害競争で必要)がちがいますので，そこは，迷(?)ジョッキーのあなたの腕しだいというわけです。

ファミリーゲーム・モードは，1，2位の馬の組み合わせ予想をし，倍率によって配当がもどされるもので，最高4人まで参加できるので，家族そろって楽しむことができます。億万長者になれるのはキミかな？お父さんかな？

なお，発売は4月下旬の予定です。電波新聞社でも通信販売をしますよ。お楽しみに！


▲レースモード。重賞レース目ざしがんばろう

▲ファミリーゲーム・モード。キミは大穴ねらい？

問い合わせ先：〒146 東京都大田区多摩川2−8−5 ㈱ナムコ ナムコット「マイコンBASICマガジン」係

さんまの名探偵

©ナムコ
for
ファミリーコンピュータ
価　格：4,900円
Written by 響あきら

報道特集「桂　文珍殺人事件」

―特別ニュース番組―

鏡：こんにちわ，鏡　龍太郎です。本来ならドキュメンタリー番組〝原稿を遅らせたのは誰だ〟を放送する予定でしたが，番組を変更して特別ニュース「桂　文珍殺人事件特集」をお送りいたします。

C　M
もうすぐ「オール・アバウト・ナムコII」が発売されるヨ。絶対買ってネ!!
CM終わり

鏡：現在は番組を変更して『桂　文珍殺人事件特集』をお送りいたしています。それでは，殺人事件のいきさつをリポーターの浅野さんに伝えてもらいましょう。浅野さーん，お願いします。

浅：はい，浅野です。被害者桂　文珍さんは4月2日吉本高行さんの別荘で行なわれたパーティの最中に殺されました。死因はピストルで撃たれての出血大量との報告を警察より受けています。犯人については，警察ではパーティの出席者が怪しいと見て，現在取り調べ中ですが進展はないようです。また，被害者の桂　文珍さんの婚約者の吉本あや子さんは，警察の不手際さにしびれを切らして，名探偵明石家さんまに捜査を依頼したとの情報も入っています。以上です。

鏡：はい，浅野リポーターご苦労様でした。スタジオには，あや子さんの依頼を受けた明石家さんま探偵をお呼びしています。
　どうも，さんまさんご苦労様です。さっそくですが，現在までの捜査状況をお伝えください。

さ：えーとやな，私はゲンバ，つまり殺人現場で，まずコレを見つけました。ホラ，コレ，コンタクト・レンズの片方や。まずこれを手がかりにして，パーティの出席者に聞き込みをしたんや。すると意外な人物が浮かび，しかも重大なことがわかった。

鏡：意外な人物？　それはダレのことですか？

さ：今くるよや。

鏡：エッ，今くるよさん，それで重大なことは何ですか？何がわかったのですか？

さ：今くるよとは最初，毎朝ＴＶで話を聞いたけど，トボケて逃げられてしまった。そこで証拠を固めて，つぎはスタジオカメダで追求して，わかったんや，重大なことが。これについては，今は言えん。

鏡：そうですか，残念です。殺された桂文珍さんはナゼ殺されたんでしょうか？

さ：そう，わいもあんなに人のいい男が恨みを持たれるなど信じられんかった。それで文珍の家を捜索したんや。そこで，ある情報を得た。その情報をもとに横山のやっさんに会って，ネタ本の話を聞いた。

鏡：何ですか，そのネタ本っというのは？

さ：ネタ本とは，幻の笑いのネタの本のことや。これが……いやいやこれ以上のことは秘密や。ナムコ警察に口止めされているんだ，ゴメン。

鏡：それでは話題を変えましょう。他にどんな人に会いましたか？

さ：そうやなー，難波の花月でサブロー，シローに会ったな。いろんな有益な情報が聞けたヨ。つぎは新宿でオール巨人，阪神におうた。最近，彼らはスランプから脱出したという話を聞いて，「何かある」と名探偵のカンがひらめいたんや。だけど会って聞いてみるとアイツはシラをきりよる。あくまでも真実を追求するのが探偵の道理というもの，そうやろ。そこで，ワイは巨人の家まで行ったんだが，今度は居留守を使われた。あとで，こっそり忍び込もうと思っているところや。

鏡：他には，変わったことはありませんでしたか？　捜査の妨害をされたとか脅迫とか。

さ：脅迫!!　そう，あった，脅迫電話が。オレの事務所に。そのとき，捜査中で外にでてたけど，留守番電話に脅迫電話が吹き込まれていたよ。たしか……闇の帝王が，どったらこったらとか言っていたな。あれは，いたずら電話だと思っていたけど，今，考えてみるときっと脅迫電話やったんや。

鏡：すると，その闇の帝王が犯人ということになりますか？

さ：それはわからん。でも，ワイの捜査が核心に近づいてきた証拠や。

鏡：なるほど，ごもっともです。他に何かありますか？

さ：わりィ，時間や。

鏡：えっ時間？

さ：そう，デートや。陽子ちゃんとキャロットで待ち合わせしているんや，スマン。くわしい話はあとでするから，この捜査日記でも見とって。ほな，さよなら。

鏡：あっ！さんまさん！　ちょっと待ってください，ちょっと，あーあ，行っちゃった。
　どうもすみません。そういうワケでCMのあとは，さんま探偵の捜査日記を公開いたします。

C　M
山下先生の別冊第4弾「レスキューAVG＆RPG」絶賛発売中!!　悩めるキミにこの1冊が救いの神。
CM終わり

鏡：今日は通常の番組を変更して『桂　文珍殺人事件特集』をお送りしています。
　それでは，さんま探偵の捜査日記を公開いたします。どうぞ。



私がニュース・キャスターの鏡　龍太郎です。本日はカラー調整機が故障のため，白黒で放送しています。



ここはわいの探偵事務所や。さっき話したように，脅迫電話が一度あったなー。それから，変なヤツが来たこともあったダョー。



関西のお笑い界のドン，吉本高行の部屋や。おっさん，ケチでなーんも触らせてくれんかった。いなくなったら，コッソリ来よか。



新宿の東口で巨人を見つけて，あのコトを聞いたんやけど，妙にソワソワして怪しかったなー。今度もう一度追求してやろ。



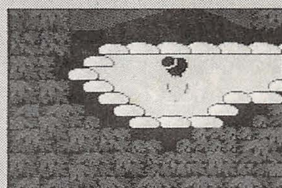
ここは居酒屋みどりや。ここではビールもおいしいけど，つまみのあれもうまかったな。たまには酔っぱらってもいいやろ。





事件の依頼人あやこさんの部屋。彼女は現場の写真をくれたざんす。その後は，彼女の体…じゃなかった彼女の部屋をくまなく調べたっけなあ。





ワイ，温泉は好きやねん。仕事の疲れがいっぺんに取れて，楽になるんや。ここだけの秘密の話やけど，あそこは女湯がのぞけるんやで。



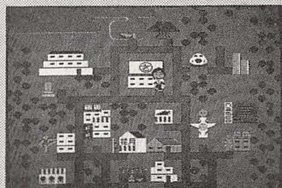
ほんまに“たこー”のたこ焼はおいしいでー。でも，おみやげに持ち帰ろうと思ったら，「味が落ちるからダメ」と言われたんや。持ち帰りできるたこ焼は他やな。



被害者文珍さんの部屋では，何か大切なモノを見つけた気がする。それからパソコンや。あれにはまいった。××を考えるのに一苦労や。



巨人は居留守をよく使うと前に言われとったので，しつこく調べた覚えがあるな。部屋へ入るのは，あとにしよっと。



これは，ワイが今までに歩き回ったマップや。このあとはキミたちがやってくれや。



毎朝テレビでは，今いくよくるよに会った。最初は本番中にライトつけて，エラくディレクターのてっちゃんにおこられたなー。



くるよのやつ，やせたいからエアロビクスやるなんて言っておきながら，食い気だけは人一倍や。そう言えば，ワイもエアロビクスやったけな。

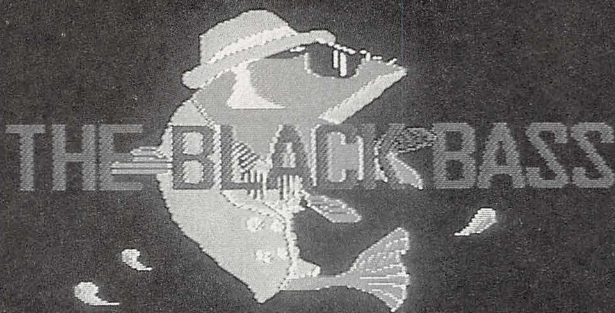


難波の花月ではシローに会ったな。アイツ，のりおが人類救世主だとか，ワケのわからんことを言っとった。何だったろ，アレは，まぁ，いっか。

㊫：以上で捜査日記は終わりです。最後のページには，以後はキミたちでガンバって欲しいとのさんま探偵からのメッセージが書いてありました。

これで特別番組『桂　文珍殺人事件特集』を終わります。お別れの曲は本田美奈子さんの“One Way Generation”。リポーターは浅野　あきら，ニュースキャスターは私，鏡　龍太郎でした。

鏡　龍太郎…………ニュース・キャスター
浅野あきら……………………リポーター
明石家さんま………名探偵



ブラックバス
ホット・ビィ
for
ファミリーコンピュータ
価格：5,300円
Written by 手塚一郎

釣りキチでなければ，このおもしろさはわからないヨ！

「ルアー」っていうのを知っているかナ？　釣りといえば普通はエサを針につけて魚が喰いつくのを待つというものだけど，ルアー・フィッシングではルアーといわれる「擬似餌(ぎじえさ)」を使うんだ。

ブラックバス(以下バスと呼ぶ)は肉食，つまり他の魚を食べて生活しているので，当然のことながら魚に似ているルアーでも釣ることができる。ところがおもしろいことにバスは食欲以外でもルアーに興味を示すのである。

バスは基本的に障害物の陰に隠れており，その周囲をテリトリー（縄張り）としている。だから，もし侵入者があれば追いだそう（場合によっては食べてしまう）とするだろうし，奇妙な物があれば興味を示すのである。音，形，色などの要素で食欲をそそり，時には闘争心をあおる。これがバス・フィッシング（略してバッシングという）のおもしろさなんだ。

―ポイントを選ぶ―

バスは障害物を好むわけだから，その付近を狙うと釣りやすい。これは当然のことだよネ。

さらに障害物は湖のどこにでもあるわけじゃない。これも当然だよネ。

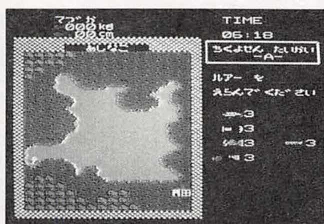
ということは，バスは湖のどこでも釣れるわけじゃないものわかってもらえるだろう。

この広い湖のどこで釣ったらいいのか，はじめての人なら迷って当然なんだ。でも安心してほしい。バス・フィッシングには，ある程度のパターンがあるからだ。

つり たいかい に さんか する きせつ は ?
はる　しょか　➡あき
ちくよせんたいかい -A-
ばしょ　あしなこ
てんき　くもり
すいおん　18°C
かいし じかん　6:00
しゅうりょう じかん　19:00
つうか きろく　8kg

▲水温や天気などのデータを見て作戦を練ろう

たとえば最初の湖である「あしな湖」。ここは自然にできた湖ということで，湖底はかなりなだらかで全体的に浅い。まずは一番左のワンド(入り江)にボートをつけてみる。アシやブッシュが茂っていて，いかにもバスがいそうだ。つぎに右下のボートハウス。ここは湖底に空カンやら枯れ木などがあり，なかなか有望なポイントである。



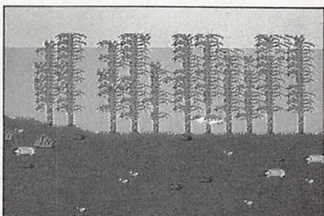
▲おすすめポイントの一つは，湖の西にある入り江だ

そして2番目の湖「かわくち湖」。ここは典型的な火山湖で，湖底は溶岩でゴツゴツしている。パッと見て目につくのが湖のまん中にある島と上のほうにある鳥居だ。こういった障害物の近くにもバスが住みついている可能性が非常に高いことに注目してほしい。



▲島と鳥居を重点的に攻めよう

―得意なルアーをつくれ！―



▲ブッシュの間をスピナーで攻めると中型のバスがヒット！

このゲームで使えるルアーは全部で13種類。それぞれに特徴があり，本当は状況に合わせて変えていくのがベストなんだ。だけど，最初からすべてを使いこなそうとするのは少々無理がある。それだったら一つのルアーに絞って，それをトコトンまで使いこなしたほうがいいだろう。

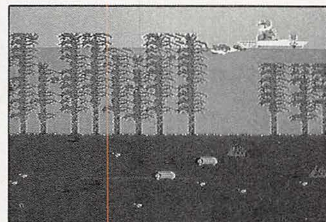
ボクは「スピナー」と「スピナーベイト」さえあれば他にルアーはいらないというぐらいにまで使いこなしているんだ。

―ルアーはアクションが命！―

ルアーというのは動きを与えてこそ真価を発揮するんだ（まぁストップ&ゴー・メソッドなどのように「止まる」ということも重要だけどネ）。いかにバスが近くにいようとアクションの与えかたがマズイとソッポを向かれてしまうのである。

バス・フィッシングにおいて，ルアーにアクションを与えるのはリーリング（リールを巻くこと）ではなく，ロッドワーク（竿を動かすこと）だということに注意してほしい。

ルアーをキャスト（投げること）したら✚ボタンのみでアクションを与えていこうワンパターンな動きではバスが興味を示さないぞっ！



▲Ⓐ，Ⓑボタンをうまく使えばこのとおり

そしてバスがヒット（ルアーに食いついたこと）！今度はⒶ，Ⓑボタンの出番だ。基本は魚が右を向いたらⒶボタンで糸を巻きとり，魚が左を向いたらⒷボタンでサミングだけど，注意してほしいのはリーリングにしてもサミングにしても連続で行なってはいけないということ。1秒間ボタンを押したら一瞬ボタンを離し，そしてまたボタンを押す。これをくり返していれば糸を切られる確率がグーンと減るはずだ。

P.S.ボクのランカー（大物）は58cmだったョ。

問い合わせ先：〒164 東京都中野区東中野4-4-1
㈱ホット・ビィ「マイコンBASICマガジン」係

DARIUS

Inorganic Beat（地底都市のテーマ）

♩=250

2× only

(snare)

(kick)

(Tom.)

(kick)

(Snare)

8va

8va

8va

8va

8va

8va

8va

8va

(Syn. Tom.)(Snare)

(clap) (Syn. Tom.) (Finger snap)

(Syn. Tom.)
(clap)
1.
(Syn. Tom.)

2.

（工場ピストン）

(kick)

(Syn. Tom.) (Finger snap) (kick)

Syn. Tom. (Finger snap)

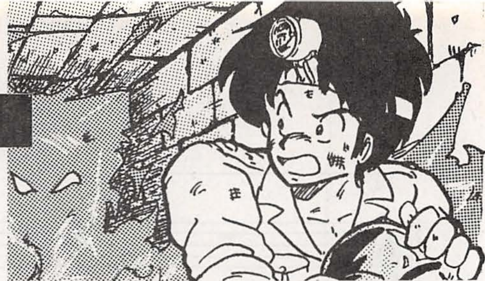
(Voice)

(snap)

(Syn. Tom.)

(Snare) D.C.

©手塚一郎



ペーパー・アドベンチャー・コーナー

幻(まぼろし)の黄金(おうごん)の仮面(かめん)

by 出山昌宏

STORY

今から何百年も前のエジプト地方のお話です。当時，二つの国が互いに争いあって，そこに住む民はたいへんこまっていました。そんなある日，ある老人が畑の中から「黄金の仮面」を発見しました。それからというもの，犬と猿のように争っていた両国はまるで時代が変わったように仲良くなりました。

しかし，その平和も，ある男が仮面を盗みだし，ピラミッドの中に隠してしまったことでとぎれてしまいました。

このまま見すごしていたのでは，また戦争がおこってしまう。君の任務はピラミッドの中に隠された　「黄金の仮面」を捜しだしてまた平和を呼びもどすことにあるのです。成功を祈る……!!

1 君は多くの人に見守られながら，今，旅の第一歩をふみだした。➡52

2 さて，どちらへ行く？
明るいほう➡95　くぐり戸➡61

3 数分ほどでピラミッドの門の前についた。➡68

4 ここでどうするか？　ひと休み➡43
持ち物を確かめる➡112　先へ行く➡37

5 中はひんやりとして暗い。よく見ると道が二つある。せまいほう➡12
広いほう➡29

6 道具？いまさらそんなものを使ったところで何になる。考えなおせ！➡96

7 さてどうする？中に入ってみる➡88
水をくもうとする➡62

8 道がわかれている。左➡20　右➡53

9 「黄金の仮面」は持っているか？　持っている（あたりまえだけど）➡125
持っていない➡126

10 この銀の剣を何かに使おうと思うのなら，剣の数「10」と指定された数をたした番号に行けば何とかなるだろう。➡26

11 これは何の砂？文字の数を全部たせ！
2➡89　3➡110　4➡64

12 暗いうえにせまそうだ。しかし，そうでもなかった。急に道が広くなり，両開きの門があった。門に近づく➡85
道をもどる➡5

13 きみの行動は？　むこうに何があるか聞く➡92　何かもらう➡35　立ち去る➡122　早く決めたほうがいいぞ。

14 それは「不死の薬」のありかを書いたものだった。➡54

15 先へ進んでいくとテントがある。
入る➡118　素通り➡109

16 気がつくと外にいるではないか，君は無事に脱出できたのだ！➡9

17 指輪から光がはなたれ，戸が開いた。➡19

18 このカギはどうする？　もらっておく➡59　そのままにしておく➡41

19 ヤッター。みごとに入ることができた。そして中を見回した。➡111

20 進んで行くと岩がある。調べる➡25
たたいてみる➡84

21 しかし，そうでもない。二つの通路がある。左へ行く➡55　右へ行く➡34

22 よしっ！いい心構えだと言いたいところだが，君はまるで道を覚えていないのだ。END

23 指輪から光がはなたれた，老人は倒れた。➡42

24 そのカギの数と「13」をたした番号へいけ。

25 何もおこらない……。調べてみる➡33
たたく➡84

26 銀の剣をもらう➡10　ロープ➡44
砂袋➡65　指輪➡113
二つ買ったら➡102
やはりもらう気がないなら➡109

27 剣で切れば開けられるぞ。剣の数と「9」をたした数にいけ。

28 中に入れる！そして通路は1メートルでつきあたった。なんと，そこには「勇者の剣」があるではないか。キミはそれを手に入れた。➡114

29 歩いていると二つの戸がある。
左へ➡39　右へ➡82

30 目的をはたすことができた。あとはここをはやく脱出しなければ。➡96

31 かべを押す。それは簡単に動いた。そこには「銅銀のぼうし」があった。キミはそれを手に入れた。➡50

32 君はこの牢(ろう)で一生暮すのだ。END

33 よく調べたが岩は岩でしかない。➡53

34 君は右の道を進む。そして，そこに「33」と書かれたカギを見つけた。➡18

35 「さびた剣」をくれた。ほしいなら，自分の持ち物一つと交換できる。今は➡122

36 こんなことをしてもだめだ。君はあきらめて広い道へ行くことにした。➡29

37 君は荷物をまとめて歩きだす。➡8

38 「ホノウホノウ・ココハジゴクナリ・コレト・ナカイイハ・クグリドノオンナダケ…」なんだこの歌は？まあ覚えておこう。➡70

39 戸の中はまっ暗。中は，遠くまでつづく通路があるようだ➡92

40 これは何でできているのか？　すべての文字の画数に「3」をたした数にいけ。

41 おやっ？不思議なことにカギが君にヒッコヒョコとついてきた。➡121

42 たいしたものはないが「金貨」を1枚もってきた。➡63

43 立てふだだ。読む➡119　読まない➡37

44 もし旅をつづけて死んでしまっても，ロープで助かりそうなところだったら，ロープの数である「11」とその数をたした数へいけ。➡100

45 歩いていると，突然!!急にあたりが暗くなった。➡66

46 いくら差し込んでも合わない。カギをまちがえたらしいぞ。➡94

47 明るい，と思ったのは，じつは「炎」だった。それを知らないでとびこんだ君は？➡81

48 「おまえも，あのピラミッドをめざしているのだな。おろかな者よ」と男は言う。➡73

49 脱出成功!!。今度は左へ行ってみよう。➡39

50 これからどうするか決めよう。右の道へ行く➡34　井戸の下へもどる➡59

51 こんなことはしてはいられない。早く脱出しないと。➡71

52 暑い日ざしが輝りつける。しばらく行くとマントをかぶった不気味な者がいる。➡83

53 進んでいくと岩がある。調べる➡58
たたいてみる➡84

54 もし旅の中で薬のありそうなところにきたら，その番号と，薬の数「5」をたした番号へいけ➡63

55 先へ進んでいくと，暗くてよくわからないが行き止まりだ。もどる➡34　かべを押してみる➡31

56 炎の部屋をぬけていくと，広大な広場にでた。➡4

57 持っている，持っていないにかかわらず，カギは合わない。➡36

58 岩の中から，なんと「不死の薬」がでてきた。これは大きな利益だぞ。➡60

59 落ちてきたもとの井戸の底へもどった。しかし，そこをのぼる方法はない。➡80

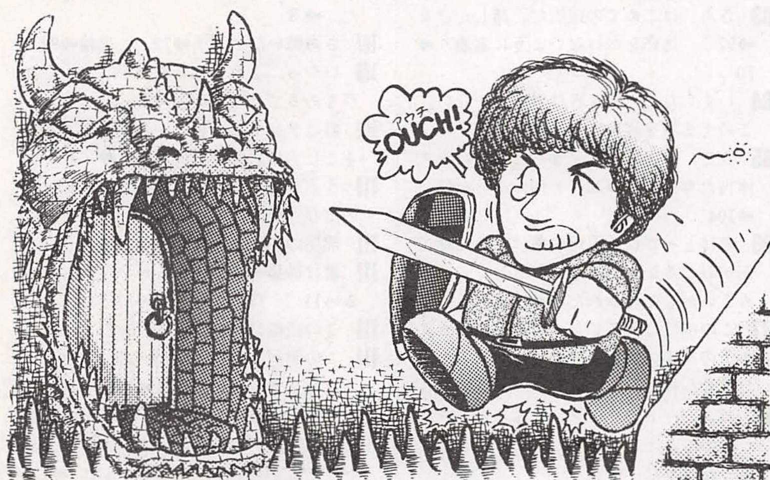
60 この薬があると「黄金の仮面」を手に

《遊びかた》 1～126までの番号がありますが，最行のHAPPY　ENDにいくようにがんばってください。一つ一つの番号にはいま考えられる選択がいくつかあります。自分でいいと思ったほうの番号にどんどん進んでいけばよいのです。途中でアイテムを取るので，必ず紙と鉛筆が必要になります。用意しておいてください。ENDになったらおわり，はじめからやり直します(アイテムを使って脱出する方法があるのなら，そちらへ進んでもよい)。

入れたあと「ピンチ」と思ったときだけ「86」の番号へいけ➡45
61 君は戸をくぐった。と，その中の部屋には体から不気味な光をはなっている魔女の姿をしたものがいる。早く➡13
62 ちょうど君は，のどが乾いている。そして，つるべを落としたとき，「そこのもの，何者だ」という男の声が。➡48
63 さあ，もたもたしてはいられない。今度は広いほうの道へ➡29
64 うそをつけっ。さては持っていなかったのだな。➡37
65 袋はたくさんのほこりをかぶっている。ほこりをはらっているうちに「炭の砂」と書かれたラベルを見つけた。もらっておこう。➡26
66 君がためらっていると，そこへ，うっすらと「黄金の仮面」の姿がうかび，しばらくの沈黙のあと，なんと仮面がしゃべりだしたのだ。➡78
67 そのぼうしは何でできているか？すべて字のカタカナの画数に「14」をたした番号にいけ。
68 やっとピラミッドについたのだ。しかし，中に入るにはカギが必要だ。
ある➡24　ない➡94
69 指輪から光がはなたれた。すると牢(ろう）のかべにポッカリと通路が開いた。いってみる➡116　牢（ろう）は，いつでも脱出できるので左の戸へ入る➡34
70 君はマントをかぶった人を後にして，先へ進んでいく➡15
71 何で脱出するか？　剣➡120　指輪➡87　両方ともないのならかわいそうだが➡32
72 君は素手に対して向こうはオノを持っている。勝ち目はない。君は少し戦うまねをして，さっさとにげてきた。➡63
73 「しかし，中にはカギがないと入れないぞ。まあどうしてもと言うのならカギをあげよう」➡124
74 君はとっさに「勇者の剣」のことを思いだしそれを天にかざした。するとあたりがグルグルと回転しはじめたじゃないか。➡16
75 さて，この老人と？　彼と話す➡123　目を盗んで物を取る➡90　戦う➡107
76 「でもこの「耐熱服」があればかんたんに通りぬけられる」という。➡101
77 やがて古ぼけた井戸が見えてきた。➡7
78 「よくここまできた。わしが苦労してやっとかくしたのによく見つけた。わしか？　わしはこの仮面を盗んだ「アラブ」というものだ。いや，ちょっと仮面がほしくなったので持ってきたまでだ。言っておくが，わしはもうこの世にはいない。念力で話しているのだ。それはともかくとして「黄金の仮面」を返そう」➡98
79 あまり長い時間話すわけにもいかないので，老人に別れをつげた。➡63
80 残念なことに君は井戸の中で一生暮すしかなさそうだ……。ＥＮＤ
81 まっ黒になってやがては灰になっていくだろう……。ＥＮＤ
82 ガッシャーン。中に入ったとたん戸がしまった。どうやら君は牢（ろう）の中に入ってしまったようだ。➡51
83 さあ，はじめての選択だ。話しかける➡97　迷惑をかけないように素通り➡70
84 いくらたたいても岩は岩でしかない。このまま旅を続けよう。➡45
85 さて，このドアはどうやって開ける？体当たりをする➡36　何か道具を使う➡104
86 君はとっさに「不死の薬」を飲んだ。何がおこるかわからない。そして，君はめまいがしてたおれた。➡16
87 この指輪は何でできているか？　カタカナの文字の画数すべてと，「55」をたした番号へ行け。
88 ピュ～，ドッシーン。なんと空井戸だったのだ。とんでもないところへきてしまったようだ。➡21
89 砂が「口」の形になった。もし旅で道がわからなくなったら，口が道をおしえてくれるものとして，そのときの番号から「17」をひいた番号へもどることができる。➡37
90 すばやく，近くにあった巻き物を取って老人に気がつかれないよう部屋をでた。➡14
91 君はロープをとりだしてみごとにのぼりきった。そしてまた，歩きはじめるとやがて，ピラミッドが見えてきた。➡3
92 魔女が言う「そこは炎の部屋だ。入るとたちまち燃えつきてしまう」➡76
93 歩いていると前がすごく明るい。➡108
94 旅をやり直すしかないぞ。➡15へもどれ
95 どうやら明るいほうの道を選んだのはまちがいのようだ。➡47
96 さてどのように脱出するか問題だ。もときた道をもどる➡22　道具を使う➡6
97 なにを話しかけてもなんの反応もない。こまっているとマントの者は歌を歌いだした。静かに聞いている➡38　にげる➡70
98 というとまたあたりが明るくなり，自分の足元には「黄金の仮面」がころがっていた。そして君はそれを拾いあげた。➡30
99 これは何でできているか？　すべてのカタカナの画数の合計に「9」をたした番号へ行け。
100 そうすればロープのおかげで助かる。➡26
101 そういってこの服をくれた。これがある炎で死んだとき，そのときの数と「24」をたした番号へいけば助かる。➡122
102 君は商人に礼を言って再び歩きだす。➡77
103 すぐに外にでられる。さあ牢(ろう)も壊れているのではやく脱出しよう。➡49
104 何を使うか？　剣➡27　指輪➡40　カギ➡57　なにもないなら➡36
105 君はすばやく「耐熱服」を着こんだ。そして無事通りぬけることができた。➡56
106 君はカギを受け取り男に礼を言った。そして，しばらくしてピラミッドが見えた。➡3
107 さあ戦いだ！素手➡72　指輪➡99
108 いやっ，よく見ると横に小さなくぐり戸もあるではないか。➡2
109 君はテントにも目もくれず選んで行く。そこに古ぼけた井戸がある。➡7
110 うそをつけ。さては持っていなかったのだな。➡37
111 部屋の中には老人がいる。➡75
112 君は砂袋を持っているか？　持っている➡11　持っていない➡37
113 この指輪は「大理石」でできている。➡26
114 この剣があると，「黄金の仮面」を手に入れたとき「74」に行けば➡103
115 カギを差し込んだ。ガチャッという音とともに門が開いた。いよいよピラミッドの中だ。本当の苦労はこれからだ。➡12
116 ん。おかしいぞ。なぜか中に入れない。しかし，近くのかべにはり紙があり，何か書いてある。『ボウシヲカブルベシ』なんだ？もし，今までの旅でぼうしを見つけ，持っているか？持っている➡67　いない➡32
117 君はもうわれを忘れて話している。しかし，そのうちに頭がポッとなって気を失った。　どうやらこの老人は旅の者を殺して持ち物を取っているらしい。君は殺されはしなかったが今，君の持っている物をすべて取られてしまう。➡63
118 テントの中に入ると，そこはすぐに商店とわかった。この店では，ほしい物があったら二つまでもらえる。➡26
119 なになに『ヨルアニワイギミハリスクノシフ』と書いてあるぞ。解読する，しないは君の勝手だ。➡37
120 剣で牢(ろう)をやぶれるかも？　剣の数と「39」をたした数へいけ。
121 いや，それだけではない。「33」と書かれたカギが「102」に変わったのだ。このカギを拾って➡59
122 君はくぐり戸をでた。そして，さきほどの明るいほうへいく。➡95
123 一こと二こと話すうち，心の中から笑える仲になっていた。まだ，話して楽しくすごす➡117　立ち去る➡79
124 そう言うと男は「102」と書かれたカギをくれた。もらっておこう。➡106
125 町は君が帰ってきたと同時に成大な歓迎を受けた。すぐに君は仮面を争っていた両国にむけるとまた昔のように平和がもどった。それから何百年，この時代の君はもう生きてはいないが名は永遠に残るだろう。　HAPPY END
126 うそつきはきらいだ。ＥＮＤ

山下 章の レスキュー!!

AVG & RPG



このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，山下 章先生がこたえてくれます。
本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

車の数もまばらな，夜明けの湾岸道路。昨夜遅くから降りだした雨はまだやまず，フロント・ガラスに激しい雨粒をぶつけつづけている。その雨粒をかき消すかのように目の前を左右する単調なワイパーの動きは，リア・スピーカから流れるレベッカのビートと重なって不思議なリズムを作りだす。

「ねえ，今どのへんなの？」

助手席で眠そうな目をこすりながら，つぶやく彼女。僕は彼女に優しい視線を向けながら，こう答える。

「心配しないで，もう少しおやすみ。まだキミの夢の中をドライブしてるところなんだから……。」

こんにちは，山下 章です。

AVG編

Q 山下先生っっ！ AVGの王様，どーぞ助けてください。マデリーン王女の謎が解けないのですっ。場所は，つり橋を渡ったあとの細い木が生えている林です。のみは使えないし，金づちもロープも使えません。どーしたら細い木を切れるのでしょうか？ ボクはこのあと落とし穴に落ちて，船の場面でこの木が必要だということがわかりました。

先生，よろしくっ！ 持ち物は，ロープ，鍵，革袋，紙，肖像画，日記，巻物，指輪，金づち，のみ，破片，石板です。

〔東京都町田市・古川克己？才〕

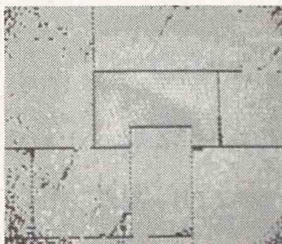
A ムゥ，古川クンはかなりいいところまで行ってるようだね（「ムゥ」と言っても，ジャミールのムウのことではない)。その場面さえクリアしちゃえば，あとはそれほどむずかしいところはないはずだヨ。

で，問題の細い木を切る方法なんだけど，そこでは素直にのみを使ってみよう。たしかにのみの刃がこぼれて，もうのみが使えなくなってしまうけど，それはそれでいい。

では，落とし穴で落ちたあとの木のオリを壊すためにはどうすればいいのか？ たぶん古川クンは，その場面でのみを使ってしまっているから，細い木を切れずに困っているんだと思う。じつは，木のオリを壊すための道具は，別の場面で手に入るんだ。水がめを壊したあとに手に入る二つの物と言ったら……。



Q こんにちは，山下 章です！ じゃなくて，こんにちは，山下先生。ボクは今，日本ファルコムの『太陽の神殿』のあるところで2か月以上悩んでいます。とゆーのは，アイテムの一つである青いブロックが見つからないのです。先生の本の201ページの「組み合わせるというコマンドをうまく使って…」というのを読んでも，ひらめきません。球戯(きゅうぎ)場の地下通路の奥の場面で壁を見たり，押したりしてみたのですが……。もしかして，青いブロックは球戯場以外の他の場所にあるのでは？ この謎がわからないかぎり，ボクはこのゲームを解くことができません。ど，ど，どぉぉぉか教えてください！



◀ある二つの物を組み合わせて使うと，こんなふうに青いブロックが見つかる

〔愛知県豊橋市・名のあるゴンベ？才〕

A いや〜あ，この手紙には驚いた。だって，封筒の中に巻物が入っていて，その巻物に質問の文章がズラズラと書いてあるんだもの。ま，ここまで手のかかる作業をした，名のあるゴンベくんの努力をかって質問にお答えしちゃうと，この場面での「組み合わせる」というのは，片目のマスクと×××をくっつけるということなんだ。そして，それを使うと……ホラ，青いブロックが見つかっただろ？

ちなみに，名のあるコンベくんは，スクウェアのファミコン用ソフト『とびだせ大作戦』に使う『とびだせメガネ』というのを知っているかな？ この場面で使う物の原理もそれと同じなんだけど……。



Q 山下先生，はじめまして。私は今，X1シリーズ用の『めぞん一刻』をがんばってプレイしているのですが，どーしても解けないところがあるのです。じつは，あの，にっくきキザ野郎の三鷹が響子さんの部屋でどっかりと腰を降ろしてしまって，動こうとしないのです。たたいてみたり，酒を見せたりしても，「そんな挑発には乗らないよ」などと言ってすまし顔。三鷹の犬嫌いを利用して惣一郎さんを使っておどかしてやろうと思ったのですが，どのコマンドを使っても惣一郎さんは動かせないし……。どうしてよいのやら，さっぱりわかりません。

山下先生，このかわいそうなオトメ(?)を

助けると思って，ヒントを教えてください！　お願いします‼

Ｐ．Ｓ．　ちなみに私は，今までに『太陽の神殿』や『デゼニランド』など解いてきた高校生の女のコですが，女のコがＡＶＧにこってるなんて変ですか？　でも好きなんですよね，Ａ・Ｖ・Ｇ♥

〔滋賀県大津市・おちゃっＰｉ♥ギャル16才〕

そう，めぞんファンの人なら知ってるだろうけど，五代のライバル三鷹の弱点は犬だ。とくに惣一郎さんが犬の苦手だから，ここでのおちゃっＰｉ♥ギャルちゃんの判断はまず正しいと言っていい。１ポイント先取！

でも，惣一郎さんを部屋に連れてくるために，もうひとくふうしてほしかった。まずは惣一郎さんが喜ぶような物をプレゼントすること，これが大事。そして，惣一郎さんが喜んだら，すかさず「××　惣一郎さん」‼　この大胆なコマンド入力にはボクも驚かされたっけなあ。

Ｐ．Ｓ．　女のコがＡＶＧを楽しむのは，全然はずかしいことじゃありません！　この際だから，レスキュー隊女性版のレスキューガールズなんてのも作っちゃおうかな？

影：そりゃいい，大賛成！

編集長：まあ，読者の反応をみるとするか……。

プロローグ

大学の試験もようやく終わって，ホッとひと息。ブラインドのすき間からななめに差し込む，時間とともに変わっていく朝陽の長さを見つめながら，ブラックのコーヒーを一気に飲みほす。BGMはもちろん，荻野目ちゃんのNon-Stopper。やがて，コーヒーを飲み終えるのを待っていたかのように，白いプッシュホンが心地良いベルの音を響かせる。受話器をとると，そこからはなつかしい彼女の声が……。

「もしもし…久しぶりね」

彼女が粉砂糖のような声で言った。僕は受話器の向こう側にかすかな微笑を感じた。

「ねぇ，また… お願いしてもいい？」

朝陽はキッチンのテーブルの上にオレンジ色の光をおとしている。

「もちろんさ」

僕は答えた。彼女は計画的なため息をつくと“お願い”を始めた。

「また『ラグランジュL-2』なの。難しいわ，とても。このあいだはあなたのおかげでライフカウンターを抜け出せたけど，今度はタイムロックのドアの前。06:06っていったい何を意味しているのか…・オ・シ・エ・テ……」

〔神奈川県伊勢原市・らぷてっくの100面までいったヒマ人・永遠の18才〕

「あいかわらず頼みごとをするのがうまいな。そんなふうに聞かれたら，断るわけにはいかない」

受話器の向こうで，彼女がクスッと小さく笑うのが聞こえた。

「タイムロックのドアを開けるには，そこにあるタイマーをある時間にセットしなければならないのさ。で，その時間なんだけど――ちょっと待ってくれ」

僕はリモコンでＢＧＭのボリュームをさげると，再び話しはじめた。

「その前の場面でロボットの首が落ちているところがあっただろ。その首をよーく調べると，ある時間がわかるんだ」

「ちょっと待って。私もその時間ならすでに入力してみたわ」

彼女はちょっと抗議するような口調で，話の途中に口をはさんできた。しかし，僕はそれを聞き流して話をつづけた。

「ところが，そこにトリックがあって，そのロボットの首の場面からタイムロックのドアの前まで行くのにかかる時間をはかって，それをロボットの首の時間にプラスしなくちゃいけないんだ。つまり，ロボットはいつでも定刻にタイムロックのドアの前にくるように設定されていて，その途中に不慮の事故にあってしまい，内蔵タイマーもろとも壊れてしまったというわけなのさ」

言っていることの意味をとるのに少し時間がかかったのか，彼女はしばし沈黙したが，今度は計画的ではない，心からのため息をつくと静かに話しはじめた。

「さすがね。またあなたに助けられてしまったわ」

いつの間にか朝陽は，部屋の隅に飾られた観用植物“フェニックス”にまでその光をのばしている。

「ところで，今度は僕からのお願いなんだけど……」

「なーに？」

「久しぶりにいつもの店で会うってのはどうだい？　声を聞いていたら，キミの顔を見たくなっちゃってさ」

「まあ，うまいこと言うのね」

「だめかい？」

「――だめなわけないじゃない。もちろんＯＫよ」

ＢＧＭのＣＤが終わるのと同時に，僕は受話器を置いた。そして，ブラインドをあげて，朝陽の光の中で思いきりのびをした。

今日は楽しい１日になりそうだ――。

（第１話「朝陽のあたる部屋」完）

『暗黒城』についての質問です。「ユリアの島」のエリアですが，どーしてあんなにたくさんの場面があんのォー!?　ぜーんぜんまァーたく“くえすちょん”。ユリアchanのいるとこがわかんなァーい。山下先生，どーかどーか教えて‼

〔兵庫県川西市・信定のんＣＨＡＮ？才〕

時期も時期だし，これにはもうズバリとお答えしちゃおう。以下が全300エリアのユリアの島で，何かがある場所だ。参考にしてクリアしてみてくれ。

①Ｘ（4）Ｙ（3）……剣
②Ｘ（16）Ｙ（6）……虫
③Ｘ（19）Ｙ（4）……ヘビ
④Ｘ（8）Ｙ（14）……森の魔物
⑤Ｘ（12）Ｙ（2）……岩石魔人

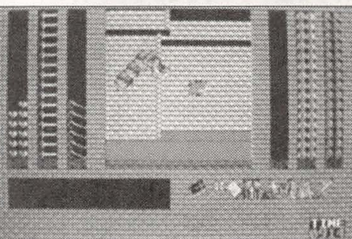
ＲＰＧ編



はじめまして，山下センセー！　ボクは『ロマンシア』をプレイしているのですが，先日，『チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧ[II]』の力を借りて，ついに姫を助けることができました。そのあと，地下迷宮もクリアし，地下帝国では鍵の聖なる力もバッチリ手に入れ，ドラゴンスレイヤーを受けとりました。

そしていよいよドラゴンと対決することになったわけですが，どうしてもドラゴンを倒すことができません。いったいナゼなんでしょう？　もちろん，天上界でドラゴンスレイヤーの呪いは解いてもらいました。ひょっとしたら，自分がブタの姿だからいけないんでしょうか？

〔滋賀県蒲生郡・村内達也13才〕



▲いよいよ最後のドラゴンと対決！　ドラゴンスレイヤーを使うには？



そうそう，だれでも１度はそこで悩むんだよなあ。もしいったん電源を切っちゃうと，もう１度最初っからやらなくちゃいけないしね。でもまあ，この『ロマンシア』の最後の謎ともいえるところだから，くじけずにコンティニュー・モードを使って，ひたすらドラゴンと戦闘をくり返してほしい。そのうちにドラゴンスレイヤーを使うためにはどうすればいいのか，きっと気づくはずだ。もちろん，それにはドラゴンスレイヤーの呪いを解いてもらわなくちゃいけないし，王子が人間の姿でなければならない。ま，最後にひとこと言わせてもらうなら，「キー操作に秘密があるっ‼」。



こんにちは，山下先生！　ボクは今『ドラゴンクエストII』をやっているのですが，稲妻の剣がどうしても見つかりません。海底の洞窟やロンダルキアにつづく洞窟のマップも書きましたが，見つかりません。せめてどこの洞窟にあるのかだけでも教えてもらえるとうれしいのですが……。ちなみに私のレベルは，ローレシアの王子39，サマルトリアの王子37，ムーンブルクの王女35です。よろしくお願いします！

〔北海道岩内郡・佐藤純一？才〕



稲妻の剣がどこにあるのかは，『ドラクエII』のトップ・シークレット。まだズバリとこの質問にお答えすることはできないんだけど，

とりあえずヒントだけあげよう。

まず，稲妻の剣のある場所は，ロンダルキアにつづく洞窟のどこか。そして，落とし穴に意外なトリックが……。ただ，この洞窟の敵ってなかなかしぶといヤツが多くて，戦いながら稲妻の剣を捜すってのはけっこうツライんだよね。そこで，ベーマガの肥婆蛮誤（ヒババンゴ）とも呼ばれているＹｕ－You氏がプルウェイした，時間さえかければわりと簡単に稲妻の剣が見つかるという方法をご紹介しよう。

まず，とにかくシドーを倒す。それにはレベルを思いっきりあげても（『リンク』で自分を255人まで増やしたＹｕ－Youにとって，『ドラクエ』で自分をレベル50まであげるのは容易なことであった），破壊の剣のラッキー・パンチに賭(か)けても，どんな方法をとってもいい。そして，シドーを倒すと，もはやどんなところを歩こうと，モンスターは現れない。その状態で，のんびりとロンダルキアにつづく洞窟の中を歩き回って，稲妻の剣を捜しだせばいいのだ。

もちろん，稲妻の剣は宝箱の中に隠されている。だけど，イマイチ実用性が低いんだよな，これが（どうせなら，バギじゃなくてイオナズンの効力があってくれたら良かったのに……）。稲妻の剣なんてイラン，テヘラン，アウトラン。

Q 山下先生，ボクは愛機ＰＣ－88ＦＲで『ブラスティー』をプレイしています。すでにリベリオンでインバースと手を組みました。そこで質問です。そのときにもらったパワー・メーカーというアイテムは，パワーを回復してくれる物ですよね？　しかし，ボクがラストのオンディーナの中で，ＯＰＴＩＯＮでパワー・メーカーを選んでも何も起こらないのです。どうしてなんでしょう？

〔大阪市・**藤岡　実14才**〕

A それは，キミがパワー・メーカーというアイテムの性格をキチンとつかんでいないからだ。パワー・メーカーのエネルギー源は反物質。つまり，反物質で構成されているアステロイド群（宇宙内にある壁のこと）のほうを向いているときにしか，パワー・メーカーは使えないってことなんだ。しかも，使える回数が１回と限られているから，オンディーナに入る直前に壁のほうを向いてパワー・メーカーを使い，パワーを満タンにしてから最後の決戦にのぞむのがベストだろう。でも，オンディーナの中の敵は手ごわいゾ。がんばってくれ！

Ｐ.Ｓ.『チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧⅡ』初版の57ページ，オンディーナ内２Ｆマップで，Ⓑがぬけていた。正しい座標は（Ｘ，Ｙ)＝(０，９)だ。申しわけない！

Q ボクはＭＳＸの『ザ・ブラックオニキスII』を解いています。地下５階まで降りていったのですが，そこにあるカラー迷路(？)をどうすればぬけられるのかがわかりません。魔法のAstralを使ってみてもダメでした。もしかしたら，色の面は関係ないのでは？　先生，どうか教えてください。

〔富山県高岡市・**安立格宏12才**〕



『ザ・ブラックオニキスII』といえば，ＭＳＸ版の『ザ・ファイアークリスタル』。オリジナルとの変更点があるのかどうか気になるところだけど（解き終わった人は，ぜひレポートしてネ！），とりあえず地下５階のカラー迷路では，壁の正面と側面の色をある組み合わせに合わせなくちゃいけない。そうすれば，地下６階へ降りる階段のところへ行けるっていう寸法だ。

では，どうすれば壁の色が変えられるのか？　これは簡単で，場所によって，その床を踏むと壁の正面の色が変わる場所，側面の色が変わる場所っていうのがあるんだ。その場所さえ見つければ，あとは壁の色の組み合わせをためすだけ……（といっても，これは地獄の作業だぜ！）。



Hello, 山下先生！　突然ですが，『ザナドゥ』や『シナリオII』のエンディングの意味がまったくわからないんですけど，何か意味があるのでしょうか？　シナリオIIのほうはＡＬＬ　ＥＮＧＬＩＳＨで，メッセージをうつそうとしても速いし，リセットしてみてもメッセージは止まらないし……。

あ，それから『太陽の神殿』が先日終わってずぅーっと見ていると，「太陽の鍵は現在国家最高機密に……」というふうに書かれていましたが，本当なんですか？　もしできたら，ファルコムに聞いてもらえないでしょうか？　それではよろしく。またださうと思います。かしこ。

Ｐ.Ｓ.　これを書いたらイベントへLet's Go！さ。

〔福岡県春日市・
ロマンシアが終わったＴＹ－２14才〕

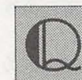


じつはあのエンディングは，聖書の一部をぬきだしたものなんだ。で，なぜそれを『ザナドゥ』シリーズのエンディングに使ったかを日本ファルコムの木屋さんに聞いてみたところ，「イメージがピッタリだったから」なんだって。

それから，『太陽の神殿』の太陽の鍵の話は，まるっきりのフィクション(作り話)。でも，なんとなく映画『レイダース』のラストを思いださせるようでオシャレだと思わない？

ところでところで，ハガキの最後に書いてある「これを書いたらイベントへ……」という１文と，キミの本名の名字「薬師丸」（公開しちゃってゴメン！）から推理すると，ひょっとしてキミが，福岡のイベントでボクに薬師丸ひろ子ちゃんの生サインをプレゼントしてくれたあの少年なのかい？　そういえばあのとき，「これでボクがどういう人なのかわかったでしょ？」と言ってたっけ……。あのときは全然意味がわからなかったけど，もしやキミはひろ子ちゃんの親戚なのでは？　クーッ，泣っかせるねえ，男だねえ！

読者の広場



山下先生，ボクはひとつ聞きたいことがあります。このコーナーにハガキが載ると，何かもらえるのですか？

〔千葉県富津市・**しげきくん13才**〕

山下：こりゃあマトをついたいい質問だこと！　まあ，正直なところを言うと，レス・アベに載ってもとくに何ももらえません。でも，自分の悩んでいる場面のヒントがわかっちゃうんだし，何よりもパソコン誌としては最高の26万５千部の発行部数を誇るベーマガに名前が載っちゃうんだから，ナイスなことだと思わない？――というわけで，みなさんからのお手紙，お待ちしてます。

意 ３月号の『ドラクエII』を読んで，ボクの目はくぎづけになった。バロン森!?　もしやとは思ったものの，広い世界に同じ名前のヤツがいてもいいだろうと思って読んでいくと，ボクの瞳孔は開いてしまった。球七!?　いくらなんでもこんな偶然はあるまい。そして㊙&㊤コーナーでついに確信を持つに至った。ジャコビニ流星打法!?　ボクはもしやと思って腕をまくったら，アザがあった。

長い前置きはさておき，山下先生，ＴＯＭＭＹ先生，はじめまして，火野球九郎です。――中略――火野球九郎はどれくらいうまいのかわかりません。

最後に歌を１曲。♪男なら～男なら～男なりゃこそ～。

〔新潟県三条市・**廣野悦弘16才**〕

山下：このハガキには，編集部一同バカウケだった。それにしても，16才にしてこうも見事にアストロ球団ネタを切り返してくるとは，なかなか将来が楽しみな少年だ。来月号のチャレ・アベでのコミック・クイズの応募を待ってるゾ！



前略。やりましたー！　公立高校合格です！　やりたかったファミコンも取りあげられて，がまんしました１か月。「合格しても泣くわけないよね」って思ってたから，合格して泣いたときには，喜びと驚きで感動が２倍になっちゃいました。ホント，良かったです。――中略――今後ともこのＨＹＰＥＲ－バルバーラをよろしくおたのみ申します。

〔北海道小樽市・
ＨＹＰＥＲ－バルバーラ15才〕

山下：全国の合格したみなさん，おめでと

う！　ダメだった人もがっかりせずに，また来年がんばろう！　ところで，このHYPER－バルバーラちゃんというのは，ハイテック第3号で大量にイラストを書いてくれた女のコなんだ。バルバーラちゃん，今度はレス・アベあてにもかわいいイラストをどんどん送ってきてね。

発　先月号のチャレ・アベのコミック・クイズ練習編の正解を発表！①カールハインツ・シュナイダー，ファイヤーショット……キャプテン翼
②お嬢さんの～ボクサー…あしたのジョー
③左手の指輪で～ディーラー…… 100万$キッド
④北斗神拳と北斗琉拳……北斗の拳
⑤でっぱりのついた鉄板…ミスター味っ子
⑥四星球を捜す……ドラゴンボール
⑦風林火山……風魔の小次郎（キン肉マンも可）
⑧タートル号……コブラ
──以上，完全正解者は京都府亀岡市・**岡本敦志クン**と東京都調布市・**吉成　敦クン**の2名だけだった。この解答以外にも，「王子継承……キン肉マン」とか「女神……聖闘士星矢」なんていう指摘をしてきてくれた諸君がいたけど，まあそこまで解答にしちゃうとひんしゅくを買いそうなのでヤメ！　しかし，あの程度のクイズはまだまだ小手調べ。来月の本番のコミック・クイズは数倍むずかしいぜっ！

課　ここで読者の諸君に課題をあたえておこう。先月，今月とレス・アベのはじめに書いてあるちょっとオシャレな文章。そのつづきを創作して，華麗(かれい)なQ＆Aの質問を作ってみてくれ。素晴らしい作品については今月の**らぷてっくの100面までいったヒマ人**ちゃんのようにどんどん載せていくつもりだ。

休　誠に勝手ながら，今月の「パソコンサンデー通信」はお休みさせてもらう。というのは，テレビの期の区切り目で，収録のスケジュールが変更されているため，予定がまったくつかめないからだ。でも，ボクはちゃんとレギュラーで出演してるし，番組の内容も一新されているので，ぜひ見てほしい。番組は，TV大阪・東京系で日曜午前9：30～10：00に大好評放映中だ。

告　きたる4月19日，レス・アベ別冊の発売を記念して池袋西武百貨店9階で恒例のAVG＆RPGトーク＆サイン会を行ないます。当日は別冊やキャラクター・グッズの即売会はもちろん，あのYu－You先生が特別ゲストとして，VGMをいろいろと聞かせてくれる予定です。お近くのみなさんは，おさそいあわせのうえ，ぜひご来場ください。
問い合わせ先：西武百貨店池袋店パソコンフォーラム　☎03－981－0111

お待たせ！レスキュー隊隊員大発表!!

全部で1,000通以上の熱烈な応募のあったレスキュー隊の隊員がついに決定した。当初は5名ぐらいの予定だったのが，みなさんからの要望があまりにも強かったため，急きょ10名に増やしたしだいだ。
それでは，まずはとにかく隊員になれた人たちの名前を紹介していこう。

隊員　No.1：**清水　毅君（18才）**
No.2：**原田　賢君（18才）**
No.3：**川合竜也君（17才）**
No.4：**引本高征君（16才）**
No.5：**尾林安政君（16才）**
No.6：**南　泰人君（14才）**
No.7：**君島隆之君（14才）**
No.8：**青木　聡君（14才）**
No.9：**亀田直人君（14才）**
No.10：**高橋純一君（14才）**

以上10名のみなさん，とりあえずはおめでとう。しかし，喜んでばかりいられては困る。キミたちがレスキュー隊に選ばれたってことは，逆に言えば新たなる地獄のはじまりでもあるのだ。ここで岩手県の土樋由直クンから送られてきた1通の手紙を，ボクからの激励の言葉に代えさせてもらうとしよう。

「山下先生，はじめまして。ボクは先生の数々の作品を読んで，『こんなにすごい人がいるのか』って感動しました。で，86年12月号のレスキュー隊募集の記事を見て，『くぉぉぉ，は，入りてえ』と思わず身ぶるいしてしまいました。なんたってゲームが好き，そして謎解きが何よりも好きだからです。
はじめのうちはそうした考えで非常に燃えていたのですが，よくよく考えてみると，まだまだボクの実力じゃ山下先生の足元にもおよばないし，ましてやボクは人の上に立つ（ボクはレスキュー隊をそう思う）人間じゃありません。そして，むちゃんこ考えたあげく，あきらめました。
てなわけで，ボクは非常にこれを言いたい。『レスキュー隊のみなさん，ハンパな記事だったり，途中で音をあげたりしたら，オレがただじゃおかねえーぞ。キミたちには非常に期待している。がんばれよ！』って」
──次号からは，このレスキュー隊の10名にいろいろな方面で活躍してもらおうと思う。読者のみなさんも，やさしい目で彼らのことを見守ってやってほしい。
何が飛びだすかは，乞ご期待！

ハイテック第3号，大好評発売中!!

2月末に発売された『ハイテック』No.3が，ものスゴイ勢いで売れまくっている。ファミコン版AVG＆RPGを特集して，増ページとくりゃ，もう買うっきゃない！　Please read it!!

▶主な内容……徹底解析：ドラゴンクエストII，リンクの冒険，水晶の龍，ミシシッピー殺人事件，ロマンシア／読者のコーナー：沙羅曼蛇，スラップファイト他人気ゲーム必勝法，その他盛りだくさんな内容満載！
▶申し込み方法
①1冊につき500（本代330円＋送料170円）の無記名（名前を書かないこと）の郵便小為替（郵便局の窓口で手に入る）
②6×10cmくらいの白紙に，自分の住所・氏名を記入したもの1枚

①，②を封筒に入れて
〒146　東京都大田区千鳥郵便局私書箱22号　ハイテック編集部③係
に送ってください。
なお，この同人誌はマイコンBASICマガジン編集部とは一切関係ないので，問い合わせなどは往復ハガキで上記へお願いします。



おたより待ってます

この「レスキュー！AVG＆RPG」のページに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。
また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用，左上に空き部分（2×2cm）を作ってください。封書での応募でも可能です。
なお，電話による問い合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。
あて先：
〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「山下　章のレスキュー！　AVG＆RPG」係

読者が創る……………………………

㊙&㊟コーナー

あいかわらずこのコーナーに送られてくるハガキの量は多い。今月も，てんてこまいしながら優秀な㊙作品をピックアップしてみた。どの作品も，はじめてスカイラブ・ハリケーンを見たときのような衝撃的なものばかりだぜっ！

㊙ '87 4月号 まじゃべんちゃー
こーてつジーグさんの追加版!!
小文字ですョ
P の時のパスワードは"ハアト spc トヒロ"です。
女の子のハートがとれるようになる。
カッコ
「 キーを押す：エンディングになる。
Q キーを押す：他のディスクをブートする。
S キーを押す：ハイスコア表示後
X キーを押す：
なくしコマンド表示
トレーニングモード
(かんたんなゲーム)
! キーを押す：コマンドモード(うそ)
コマンド SS 音OFF
SG 音ON
スペースはあけない GOTO $1200 ゲームにもどる
GOTO $0000 コマンドモードの最初へ
LOAD 何もおこらない(フェイント)
Z キーを押す：BASICへもどる.(うそ)
コマンドモードと同じくフェイントで
実はまじゃべんちゃーのプログラム中
にあるのです。
POKE59468,14 でゲームにもどる。
スペースはあけない。

〔京都市右京区・石田　均18才〕

㊙ 4月号の「シルフィード」の㊙に追加しますっ！

まず，16面をクリアした後，4月号に載っているように，キーを押す。そして，二つの物体がでてきたら，BとOとMのキーを同時に押す。すると二つの物体は，しょうとつして消滅してしまうのだ！他のデモにもあるかもしれないから，ためしてみてください。

〔東京都目黒区・野口健二郎〕

㊙ PC−8801mkIISRのディーヴァで惑星戦だけをやる方法を見つけました。

その方法は……

①：AディスクとBディスクを逆に入れてスタートさせる。

②：すると画面にメッセージがでて，音が鳴るが，そこでNAITOH↵と打ち込む。

と，こうすればできます。

このモードでは，惑星のどの星でもやることができます。

さらに，このモードでは，ゲーム・レベルというものがあって，これが小さければ小さいほど，オプション兵器が使えます。ただし，その分，シールドが少なくなります。

〔千葉県鎌ヶ谷市・森田久也？才〕

㊙ 「ロマンシア」で，天使になって冒険するのだ！と大げさに言っても，まっ，ごくフツーのワザです。少し手間はかかるけど，まず，地下の世界で王女の首かざりを取ってそのまま地上(ロマンシア王国)に行きます。

それから天国へ行って，王女の首かざりを使えば，いいってわけ。

こうすれば敵(ドラゴンをのぞく)にはやられないし，わざわざマジックを使わなくてすむってわけだ。ヘヘーン。

〔群馬県邑楽郡・真下尚洋12才〕

㊙ ぼくはPC−88SR用の「ハングオン」で㊙を発見したので報告します。

①残りタイムを加算しているときに，STOPキーを押すと，残りタイムが00になってしまい，タイムが55になってしまいます。これをくりかえしていると，スコアがどんどん増えていきます。

②ゲーム中やデモ中にf･1〜f･5キーを同時に押すと，コースに白線がつきます。

③ゲーム中にSTOPキーを押すと，いきなりタイムが00になり，ゲーム・オーバーになります。

〔新潟県村上市・ハングオフ13才〕

㊙ セガマークIII版の「ダブルターゲット」でいろいろなことを発見しました。

その1：1面でボスを倒してから，スタート地点に行くと，5000点のポイント・ボールが出現する。

その2：2〜6面で，2人用プレイのときに，どちらかがジェット・エンジンを取ります。そしてジェット・エンジンを取らなかったプレイヤーが別の面に行きます(オテモ面ならウラ面へ，ウラ面ならオモテ面に行く)。そして残されたプレイヤーがジェット・エンジンを持ったまま死ぬと，そのプレイヤーは，相手のプレイヤーがゲーム・オーバーになるか，面クリアするまでプレイすることができます。

〔大阪府箕面市・塚本理就？才〕

㊙ セガMARKIIIの1Mソフトの「ザ・忍者」で，面が終わったあとのTOTAL HIT RATEDの%を0%にすると，10,000,000点のボーナスが入ります。

〔埼玉県三郷市・渋江陽介14才〕

㊙ セガマークIIIの「グレートゴルフ」で，ホールイン・ワンをすると，ネコのマイケルが出現する。また，イーグルをだすと，ロケットがあらわれる。

〔北海道十勝郡・鎌田利明？才〕

㊙ セガマークIII用の「阿修羅」のコンティニュー(2人用のみで，片方がGAME OVERの場合)方法を見つけました。

1面：ボタンを押す。

2面：レバーを上下に倒す。

3面：レバーを左回りに押しながら，両ボタンを連打する。

4面：レバーを右回りに押しながら両ボタンを連打する。

5面：レバーを左右に倒しながら，両方のボタンを連打する。

㊙ PC−8001mkIISRの「パックランド」(テープ版)で，好きなときに透明パックマンになれる方法を発見しました!!

なりたいときにACDEのどれか一つのキーを押しながらF1，F3，F4，F5キーを，同時に押すとできます。

制限時間を過ぎると，元にもどりますが面の中から何回でも使えます。

●おまけ

自分が画面から消えているとき(画面の上のほうへ隠れてしまったとき)ジャンプすると，谷などに落ちても死にません(バグ？)。

〔奈良県大和郡・？君？才〕

㊙ 「バーニン・ラバー」(X1テープ版)で，自分を無限に？増やす方法を発見しました。

GAMEがスタートしたらCTRL＋GRAPH＋SHIFT＋BREAKキーを押します。

それから，トップルジップのJモジュールをつけると，ほんの少しだけスクロールが速くなる!?

〔東京都文京区・富田健司？才〕

㊙ ぼくは「迷宮への扉」で，もう一つのエンディング？を発見しました！やりかたは簡単！INTが19以下のときにドラゴンを倒してエクスカリバーを取る。

これだけでOK。あとはやってみてからのお楽しみ！

〔神奈川県川崎市・岩沢郁仁？才〕



87年4月号のK.H君の㊙をやってみましたが,できませんでした。僕は,MSX2の「キングコング2」で,つぎのような㊙を発見したので発表します。

やりかたは,以下のようにボタンを押しながら,スペース・キーを押してスタートさせます。

TAB + F1 =>LEVEL10
TAB + F2 =>LEVEL20
TAB + F3 =>LEVEL30
TAB + F4 =>LEVEL40
TAB + F5 =>LEVEL50

〔群馬県邑楽郡・登田貴久9才〕



ひっひっひっくしゅん！

ぼくは,MSXの「ドラゴンクエスト」で,とてもすばらしい隠しコマンドを見つけました。電源スイッチを入れたと同時に TAB + SHIFT + CAP + スペース・キー + 右, 左, 下 を押したまま少し待つと,何と,敵がスペース・キーを押すだけで表示されるのだ。あとのことは見てのお楽しみ！

〔大阪府茨木市・岡田源太？才〕



「ガルフォース」(MSX)を何回かやったことのある人は知っていると思いますが,なんと1機につき,2種類の「突然変異」があるのです！

やりかたは簡単。レベルが下のようなとき,タラック(緑色のキャラ)でパワーアップすればいいのです。

どういう現象が起こるかは,実際にやって,確かめてください。

クルー	第1突然変異	第2突然変異
ラビィ	5	13
ルフィ	6	14
パティ	7	15
エルザ	8	16
ラミィ	9	18
ポニィ	15	18
キャティ	14	19

それから,レベルは突然変異している間はあがりません。そのかわり,突然変異が終わったときに,レベルが1あがります。

〔兵庫県赤穂市・川本岳史14才〕



だぜっ!!MSX2用「ザナック」の㊙だ！ゲーム・スタート時に1～7のどれか一つを押したまま,ゲームをスタートさせると,押していた番号の武器が,いきなり装備されているのさ。スルドイじゃないか!!

もう一つ!!「高橋名人の冒険島」で,バイタリティを0にしてゴールすると,無限大(?)ボーナスが入る!!60万点加算されると,また,そのくり返しが起こるのさ。電源を切るしかないじゃないか!!

〔岐阜県養老郡・井上修示？才〕

★今月の㊙情報大賞

愛媛県今治市・藤原寛行15才

BLACK ONYXのパスワードの内容発見!!

SEGAの「BLACK ONYX」のパスワードは,15文字からなっているので,それを利用して解いたところ,以下のようになったので報告します。

文字NO.………内容

1…………GOLDの値
2…………GOLDの値
3…………現在の座標
4…………LIFE, STR, DEX
5…………ARMORとSHIELD
6…………現在のLIFEの値
7…………薬の数
8…………現在いるフロア
9…………WEPONとHELM
10…………現在の座標
11…………GOLDの値
12…………経験値
13…………GOLDの値
14…………GOLDの値
15…………GOLDの値

ゲームのおもしろさを残すためにも,各パスワードの具体的な説明はやめておきます。このパスワードは,そのときのレベルや,そのときに応じた文字を入れてください。それさえマスターすれば,レベルはあがるし,死んだキャラクターを即,生きかえらせることもできます。

がんばってください。



きしゅ！=HB-F1！

な～んとゲームの㊙ではぬわ～い！ みなさん,MSX2の〝HB-F1〟で,メニュー画面がでる前に P と Y のキーを押し続けると,メニュー画面が上にスクロールして〝ピッ！ It'sa SONY〟という声がするのだー!!なんてったってゲームじゃないのがすげーぜ！

〔長野県・チョパチョパ星人11才〕



ふっふっふ……。ついに聞きだしましたよ。ゴエモン(MSX2)の隠しコマンドを！

①まず,「きみちゃんげんき」と,暗号に入れると,はじめからゴエモンの体力が……。

②「あけみのさいふ」と入れてみよう。はじめから2000両もあるぞ。

③「つほちねくせわえお」と入れてみると摂津国の20面からスタートだ。

他にも,近江国,尾張国,信濃国,なんと江戸までの先の国からはじめられるコマンドもある。これは,すべて情報屋が教えてくれるぞ(しかし,あるものを持っていないと,ろくなことを言ってくれない)。

〔徳島市・Mr.YA19才〕



MSX2用の「がんばれゴエモン！からくり道中」で,すごい㊙を発見しました。

■**その1**:どこの国でもいいから,がんばって殿様のいる「城内」まで行きます。そして残りの数を0にして,ふすまを開けてクリアーします。すると,つぎのステージの国では,残りの数が,なっなんと！99人ではじまるではありませんか!!

■**その2**:「親分の書状」を手にしてから「質屋」に行きます。そして「お守り」を売ります。すると質屋のおじさんが,なにやら変な「まきもの」を特別にくれます。そして,それをもらうとGAME OVER。「おしまい」という文字の下には「F5でつづき」とでているではありませんか!!つまりコンティニューなわけです。

〔宮城県桃生郡・高橋裕之16才〕



「シルフィード」で200万点ボーナス(かなりむずかしい)を発見しました。

まず,9面のバリアを取ります。そしてそれを持ったまま17面のバリアを取ると200万点!!!!

ついでに4月号の大賞を取った「夢幻戦士ヴァリス」の最強の剣の装備についてですが,そのおニャン子のメンバー名は,ゲーム中に ナ カ ゛ タ とカナ・キーをロックして入れてください。

おまけです！「ヴァリス」で自分が無敵のときに,少したつと,自分が点滅しはじめます。赤くなったときに STOP を押して画面を止めると,何と自分が『うしろ指さされ組』の衣装になっているではありませんか。

か,か,感動……。

以上はPC-8801mkIISRで確認したものです。〔埼玉県上尾市・かしこ？才〕

㊙&㊄大募集

この㊙&㊄コーナーは,読者のみなさんが創るページです。パソコン,ファミコン・ゲームの㊙はもちろん,必勝法などもOKです。ただし,プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。また,㊄はゲームに対する意見やソフトハウスに対する意見なども受けつけます。

いずれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。

あて先:〒104 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「㊙&㊄コーナー」係

第7回

山下 章のフリートーク・ボード Free Talk Board

香港ゲームセンター事情①

中国の南東のはずれにある，イギリス領のちっぽけな土地――香港。近頃，いろいろな雑誌で，その香港の特集をしているのが目につく。
そのせいかどうかは知らないけど，今年のはじめ，ベーマガ編集部内でも香港についての実にさまざまな未確認情報が飛びかったのだ。
「香港の『アウトラン』には，“万里の長城コース”というのがあるらしい」
「香港版『カルノフ』の主人公は，ジャッキーチェンになってるんだって」
「香港のおもちゃ屋では，『スーパーマリオ2』のROM版や，『スーパーマリオ3』まで売ってるらしいよ」
いったい，こうした情報のどこまでが本当なのか!?
ボクらベーマガ・ライターズは，その真偽(しんぎ)を確認するために自主的に調査団を結成して，3月11日～14日の4日間，追りくるしめ切りの嵐にもめげず，香港調査旅行を決行したのだ！
今回，香港へ派遣されたメンバーは，ボク，手塚一郎(通称てっちゃん)，断空我，YK－2，TOMMYの5名。AVG&RPG，ファンタジー，アニメ，VGM，そしてダジャレと，その道につうじている人間ばかりが集まった精鋭部隊だ。
さて，ボクらが3月11日の夜遅く香港の空港に到着すると，そこではさっそく恐るべきトラップがボクらのことを待ち受けていた。


▲成田空港で，芸能レポーターのまねをするTOMMY(右)とボク(左)。ふつう，こんなことするかあ？　スチュワーデスのお姉さんに笑われちゃったぜ！

「ホテルでチップとか必要になるだろうから，今のうちに両替をしておいたほうがいいんじゃない？」
と，空港内の両替屋を前にして断空我氏。なるほど，それもそうだなと思って，ボクらはさっそく両替をしてもらった。ところが，この両替屋の様子がなんとなくおかしい。1万，2万の金額では両替してくれなくて，最低でも4～5万くらいじゃないと香港ドルに変えてくれないのだ。
何かへんだな～と思ってうしろをふり向くと，断空我がなにやら電卓で計算をしている。そして，ひとこと。
「なんだー，ここレートが悪いじゃん。オレ，両替やーめたっ」
その瞬間，ボクらのまわりの空気が一瞬凍りついたかのように思えた。通常のレートでは，1香港ドル＝約21円なのに対して，この店では1香港ドル＝26円で両替されているというのだ。つまり，ボクら4人は1人当たり1万円損したことになる。
のほほんとその場を立ち去ろうとする断空我のうしろで，ボクら4人が顔を見合わせながら口にした言葉はもちろん，「カポシッ！」。
クッソ～，香港にきていきなりカポシを実体験させてくれるとは，さすが断空我，やってくれるぜ！
教訓その1。外国での両替をするときは，空港はレートが悪いので，銀行かホテルでするようにしましょう。


▲この「遊戯中心」というのが，ゲーム・センターのこと。センター＝中心と訳すところなんかオシャレだね。看板の横に書いてあるパックマンのイラストは，アメリカのアニメからとったものらしい

ホテルに到着して荷物を置くやいなや，ボクらは第1の目的であるゲーム・センターめぐりを実行するために，さっそく夜の香港の街にくりだしていった。じつは，これはあとから聞いた話なんだけど，香港の夜のゲーム・センターというのは，非常に危険な場所なんだそうだ。つい何日か前にも，若者どうしでナイフによる傷害事件があったらしい。香港ではまだ「ゲーム・センター＝不良のたまり場」という固定概念がぬけていないのだろうか。
しかし，たとえアブナイと言われようと，それでみすみすあきらめてしまうようなボクらではない。日本のゲーム・プレイヤーの意地と誇りにかけて(？)，とりあえずはホテルの近くにあるゲーム・センターに突入を敢行した。
まず入ってすぐに気づいたことが，香港のゲーム・センターもアメリカと同じで，テーブル・タイプのものがまったくないということだ。日本では珍しいアップライト型(いわゆるお立ち台型)のきょう体がズラリとならんでいた。
さらに，ひとつひとつのゲームにインストラクション・カード(いわゆる説明書)がついていないというのにも驚いた。てことは，香港のプレイヤーたちは，何の説明や情報もないままに，すべてのゲームをこなしているというわけだ。泣っかせるねえ，香港だねえ！
ま，感心してばかりいてもしょうがないので，ボクは問題の『アウトラン』をプレイしてみることにした。他のゲームが1ゲーム1香港ドル（約21円）なのに対して，『アウトラン』はさすがに2香港ドル（約42円）かかる。でも，日本にくらべたら安いもの。大好きな「SPLASH WAVE」を選んで，ゲーム開始だ！
し，しかし，ゲームをはじめた直後，ボクはいきなり目が点になってしまった。アクセルを踏みこんで加速している自分の車の横を，なんと3，4台のトレーラがゴーッと爆走していったのだ！　しかも，センター・ラインがなかなか消えないってことから，海外バージョンだということもわかった（海外にいるんだから，海外バージョンであたりまえか……）。これぞ『アウトラン』究極の70秒設定ハードランク海外バージョンなのだ!!


▲必死の思いで，ハードランク海外バージョンの『アウトラン』にチャレンジするボク。うしろにむらがる香港の少年たちの中に，しっかりとTOMMYが同化しちゃってる

日本ではゴールができるボクも，2，3回のプレイでは，この香港の『アウトラン』でゴールすることはできなかった。とにかく車の量が多すぎる。ひとつのヘアピンに4～5台の車がいるなんてことは，もうザラなのだ。また，噂(うわさ)の“万里の長城コース”がデマだとわかったときは残念だった(あたりまえだってば！)。

それから，コナミの『沙羅曼蛇』も壮絶だった。YK－2氏は日本の『沙羅曼蛇』では，1コインで軽く3周はするというスゴ腕の持ち主なのだが，その彼がどうがんばっても香港では1周もクリアできなかった。それもそのはず，香港の『沙羅曼蛇』はなんと3周目のランクからいきなりはじまるからなのだ。しかし，BGMがメチャクチャ大きなボリュームに設定されていたのがうれしくて，みんなでついつい何度もやってしまった。そして，ハマリ役はやはりTOMMYだった。

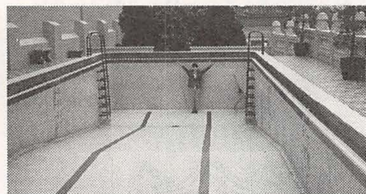
「香港にきたんだから，やっぱりこれをやらなくちゃいけませんだみつお」

と言って，ひとり『カルノフ』(主人公キャラはやはり日本版と同じだった)をはじめたまでは良かったのだが，

「山下さ～ん，これ，どうやってアイテムを使ったらいいんすかいですとろいやあ？」と叫びながら，アッという間にゲーム・オーバーになってしまった。というのも当然で，なんとその『カルノフ』にはボタンが二つしかついていなかったのだ。アイテムを使うには，三つめのボタンを押さなくちゃいけないのは，みなさんご存知のとおり。2ボタンの『カルノフ』なんて，どうやっても最後まで行けない。ひどい話だ。

その他にも，白黒の『アルカノイド』(どれが壊れないブロックだかわからない)，4本レバーの『バブルボブル』(どのレバーを使ったらいいの？)，レバーでプレイする『ワールドカップ』『RAMBO（怒のこと）』なんかもあった。

また，3月はじめのAOUショーに出展されていたゲームが早くもならんでいるなど，香港にあるゲームは，日本の最近のゲーム・センターにあるものとほとんど変わりがなかった。



▲タイガーバームガーデンにあるプールで，ポーズをとるYK－2。BGMにファルコムの新作「Ys」を口ずさみながら叫んだ言葉は，「これがYK－2のYだっ!!」



◀おみやげ屋で買ったカンフー着とヌンチャクを身につけ，ホテルの部屋の中であばれまわる？？？。香港でも彼のセリフはもちろん，「やってやるぜ！」

―――○―――○―――

次号のこのコーナーでは，香港のファミコンやセガ・マスターシステムの状況，それにギャンブルの町マカオのゲーム・センターのレポートなんかを書いてみたいと思う。お楽しみにっ！

香港まるごとHOWマッチ

香港帰りのボクが，26万ベーマガ読者のみなさんにお届けするスペシャル・クイズ！

ボクたち5人は，香港でいろいろなおみやげを買ってきた。その中のいくつかの品物の値段を当ててみてほしい。ただし，答えは香港ドルで書くこと(1香港ドル＝約21円)。商品は以下のとおりだ(各1名)。

●**ホールインワン賞**（①～④のどれか一つの値段をピタリと当てた人）……香港版アニメ・ミュージック・テープ

●**ニアピン賞**（応募者全員の中で，金額の総合計値⑤がもっとも正解に近かった人）……香港旅行に行った5人のサイン入り生写真（なんじゃこりゃ？）＆キー・ホルダー

●**ズバリ賞**（⑤を正解した人）……日本の歌手の歌を集めた香港版LP「日本紅歌星」＆ひ・み・つの品(アブナイ)

問題



◀①ふつうのレコード・ショップで買った，南野陽子ちゃんのLP＋カセット



◀②おもちゃ屋で買った海外版マークIII，セガ・マスターシステム



▶③道ばたの出店のような本屋で買った，香港版うる星やつら第44巻



◀④おみやげ屋で買った，超特大旅行カバン

⑤　①～④のキミの予想する値段の合計値（①＋②＋③＋④）

応募方法

①～⑤のそれぞれの予想する金額をハガキに書いて，住所・氏名・年齢・電話番号を明記のうえ，以下のあて先まで。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「香港まるごとHOWマッチ」係

しめ切り：86年4月23日（木）必着

発表：6月号誌上

なお，正解者多数の場合は抽選にて当選者を選ばせていただきます。

ファンタジー通信
指輪物語
手塚一郎

三つの指輪は，空の下なるエルフの王に
七つの指輪は，岩の館のドワーフの君に
九つは，死すべき運命(さだめ)の人の子に
一つは，暗き御座(みくら)の冥王のため
影横たわるモルドールの国に。
一つの指輪は，すべてを統べ
一つの指輪は，すべてを見つけ
一つの指輪は，すべてを捕えて
くらやみのなかにつなぎとめる。
影横たわるモルドールの国に
指輪物語より

どもっ！　ベーマガ編集部初の宇宙飛行士シロツグ・ラーダットこと手塚一郎です。

今月は要望の多いファンタジー小説「指輪物語」を紹介しましょう。

「指輪物語」というのはJ.R.R.トロールキンの小説で，前作「ホビットの冒険」の続編にあたるものだ。

主人公はホビットのフロド・バギンズ。彼が手に入れた「指輪」をめぐってくり広げられる壮大なストーリーである。

ところでホビットというのをキミたちは知っているかナ？　これはヒューマンとかエルフなどのように，種族の一つなんだ。彼らは非常に小さく（ドワーフよりも小さいんだゼ／），耳ざとく，目が利き，動きが機敏だというのが一般的らしい。何といっても他種族との交友をあまり好まないので，明確な情報が少ないんだよネ。

ビルボが，偉大なる魔法使い「灰色のガンダルフ」と13人のドワーフと共に出発した冒険で，ゴクリという怪物から奪(うば)った「指輪」がすべてのはじまりだった。この指輪ははめると姿を消せるというスゴい力を持っているが，実は指輪には意志があり，持っている者を破滅へと導きながら真の所有者「暗黒の国モルドールのサウロン」の手へと近づいているのである。

ビルボは111歳の誕生日に養子であるフロドに指輪を譲(ゆず)り，新たなる冒険へと旅立ってしまった。残されたフロドはガンダルの助言のもとに，この恐しい指輪を処分するための旅にでることを決意したのだった。指輪がサウロンの手に渡れば暗黒の時代が再び訪れることになる。これを防ぐには指輪を火の山，オロドルインの火口の底の滅びの亀裂に投げこむことしかないのである。

話はコロッと変わるけど，先月紹介したD&D®を憶えているかナ？ 体験できるファンタジーとして人気のあるD&Dも，じつはこの指輪物語を元に作られているんだ。

現在のRPGではパーティを組むというのが常識になっているけれど，このパーティという考えは指輪物語からきているんだ。

エルフのエルロンドの館での会議で指輪を処分しに行くメンバーが決定された。ホビットはフロド，サム，ピピン，メリー，人間からはアラゴルン，ボロミア，エルフはレゴラス，ドワーフはギムリ，そしてガンダルフの計9人だ。各種族からの代表ということだけど，これだけのメンバーでサウロンの魔の手から逃げることが，いやそれ以前にさまざまなモンスターが徘徊（はいかい）する森や山を通り抜けることができるのだろうか？　なんて心配になってしまうぐらいだ。

まあ考えかたによれば，主人公の力が弱いっていうことが魅力なのかもしれない。パーティが散り散りになったり，団結したりして難関を突破していくことこそが楽しいのであろう。

読者のIさんが「グイン・サーガ」は役者がそろいすぎてるっていってたけど，確かにそういう点から見るとグイン・サーガとは正反対の性質を持っているといっていいのかもしれない。

とにかく「指輪物語」はRPGの原点で，なおかつ小説としてもおもしろいので，ぜひとも読んでほしい1作だ。

さて続いて「指輪物語」のビデオについて。これは一応アニメなんだけど，その作りかたがすごい！　一度実写でとったフィルムからセルにおこしたということで，異様なまでに動きがリアルなんだ。少し前にテレビ（深夜だけどネ）で放映されたので見た人もいると思う。

内容はというと，全3部(「旅の仲間」「二つの塔」「王の帰還」)中の第2部の終わりぐらいまで収録されている。当然のことながら簡略はされているものの，活字を追うしか楽しむ方法がなかった指輪物語(おっと，そういえばボードゲームがあったっけ）を視覚的に，忠実に再現されているのでかなり楽しむことができるだろう。

ビデオはビクター音楽産業からベータ，VHS両方共16,800円で発売されている。できれば小説を読んでから見てほしいなあ。

P.S.　ビデオの写真が間にあいませんでした(ゴメン…！)。

読者のコーナー

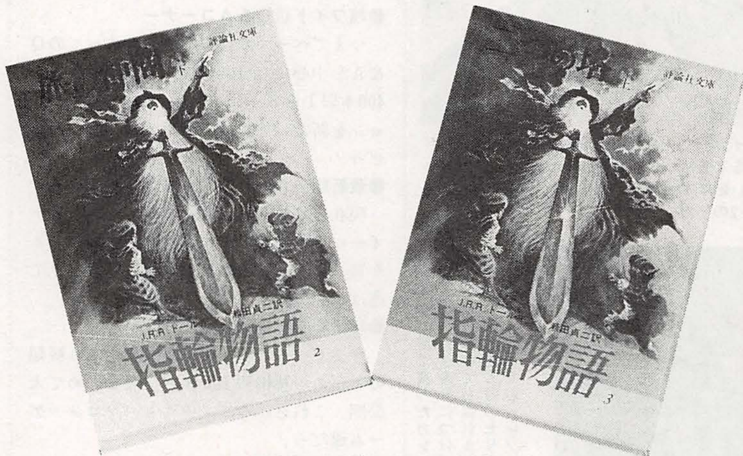
★まずは兵庫県加古郡の某山某吉くん。

「2か月ぶりのお便りです。私は「やまちゃん」改め「某山某吉」であります。これから私は導師様と呼ばせていただきます（みんなもそうしよう！)。

えー，私は毎回思うのですが，みんな絵がうまい！とくにディルプールくん，TOHTくん，バトルホークIIくん他…。もう某山としてはなぜあんなにうまいのか不思議であります。

しかしっ，あまりにも飾られているヨロイ，盾，剣など，あんまりそーいうのは普通のアドベンチャラーたちには手に入りまへん！と思うのです(好みの問題だけど…)。導師様はどう思われますか？　某山としては伝説のなんたらよりも，そこら辺にゴロゴロしているようなヤツらがいいですね。

それから提案です。これから載った人に称号を与えるのはどうでしょうか？「ファ



▲評論社から発売されている指輪物語

イター」とか「アデプト」とか…。ではまた」

手：おいおい！　誰が導師様だって？　ボクはみんなのいい兄貴でいられればそれで十分だョ。うーん，ヨロイとか盾なんかは各自の好みだし…。ボクはシンプルだけどカッコイイのが好きだなあ。それから称号だけど，みんな勝手に名乗ってほしい。ナイトの好きな人が集って「ベーマガ騎士団」なんてグループ作ったりしてさっ！

★続いて東京都練馬区の**キュルケゴールくん**のお便り。

「私はボード版RPGのプレイヤーとして意見します。毎回読んでいますが，パソコンRPGをしている人のためになるのでしょうか？　D&Dは根本からパソコンRPGとちがうと思うのです。それにモンスターのマニュアルや小説だってシナリオを作るのには役立ちますが，パソコンRPGをプレイするだけの人に役立つのでしょうか？

私は別に手塚さんがムダなことをしているとは思いませんが，ボード版をプレイしてのめり込んだらパソコンRPGはプレイできなくなると思うのですが…」

手：貴重なご意見ありがとうございます。反論希望と書いてあったので少々書かせてもらいます。パソコンRPGをプレイしている人に役立つ情報というのはどんなものでしょうか？　ヒント？　それともマップですか？　RPGっていうのは，その過程を楽しむゲームのはずです。だからオークとかコボルドなんていうモンスターだって，こいつらのHP（生命力）はいくつで…とかいうよりモンスター・マニュアルを読んでその特徴を調べたり，映画や漫画で視覚的に楽しんだりなんていうほうが楽しいと思います。他にも戦士のキャラクターにグインとか名付けて小説とオーバーラップさせたりなんてこともおもしろいでしょう。

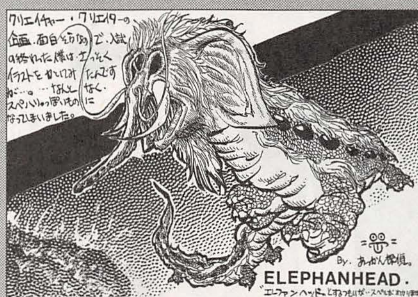
RPGにおいて一番重要なのは想像力です。せっかくファンタジーの好きな人たちが集まったのですから，もっと意見や情報を交換して想像力を養っていきましょう！　というようなページが，このファンタジー通信なのです。みんなが自分の得意な形で参加していけるようなコーナーが理想的です。

P.S.　ボクはボードもやるけど，パソコン版も独特のおもしろさがあると思うのだけど…どうでしょう？

今月のC&Cコーナー

予想以上の反響で少々ビビッてしまった「クリエイチャー・クリエイター」のコーナーだ。先月は「ドラゴンと象の合成」というとんでもない課題だったネ。で，送られてきたイラストを見ると力作ばかり。ギャグっぽいのが大部分だったため，**あっかん探偵くん**と**ラーンスロットくん**の２人の作品が異様にインパクトがあった。

▼あっかん探偵くん



▶ラーンスロットくん



それでは今月の課題。今月は「フェアリーとスライムの合成」だっ！　しめ切りは４月20日必着。どんなのが送られてくるのか楽しみだゼ！

ファンタジー通信伝言版

このコーナーは読者同志の交流の場として使ってほしい。

●「マイコン・イラストレーション・マガジン」という本を製作しています。つぎの方々は下記の住所に至急ご連絡を！　急いでいるんです。速達でお願いっ！
斉藤久典様，茶柱たつや様，やまお様，裕美子様，ASTRO・GATER様，スカイバード様，TOHT様
〒457 愛知県名古屋市南区氷室町19　氷室荘５－618号　長谷川徳幸

●グイン・サーガファンの女の子，友だちになりましょう！　僕はヴァレリウスのファンです。
P.S.　なるべく都内のかた，よろしく！
〒194-02 東京都町田市図師町1633
秋田一樹（13歳）

今月のD&Dコーナー



手：D&D®で登場させるとおもしろいNPC（ノン・プレイヤー・キャラクター…プレイヤー以外のキャラクターのこと）ということで杉浦くんから送られてきたイラストだ。編集部で大ウケだったョ！

続いて「D&D®プレゼント」に送られてきたハガキの中から１枚。兵庫県加古川市の**N.Yくん**(さんかな？)。

「とりあえず今月の「導入部」を読みましたが，いまいちハッキリのみこんでいません。けど，パソコンRPGとちがって非常に能動的なようですね。むしろそっちのほうが遊びとか文化とかにおいて原点というか本来の姿というか，そういう気がする今日この頃です。しかし逆の言いかたをすれば，しょうもねーヤツが2，3人集まってやるとなんもおもろいことないんちゃうかということも考えられるわけですよね。それゆえ，みんなパソコンのほうへ走ってしまうんでしょうか」

手：ボードRPGっていうのは，その性質上手軽に楽しむってわけにはいきにくいんだよネ。だから何も知らない人たちが集まると本来の楽しみかたができる可能性も低いと思う。しかし，本来の楽しみかたを知らないと必ずしも楽しくないかというと，どうやらそうでもなさそうだ。

D&D®の特徴の一つに「柔軟さ」というのがある。正式ルールを知らなくても，宝物を見つければワクワクするし，怪物と出会えばドキドキする。他のキャラク

ターとのコミュニケーションだって楽しめると思うヨ。

ボクはみんながパソコンRPGに走るのは「手軽さ」にあると思っている。だ

って「人間」に勝る遊び相手っていないからネ。

ファタジー通信 イラスト・ギャラリー

佐賀県小城郡・覇矢王



㊮：うまいっ！ カッコイイッ！ 本当にそれしか思い浮かばないぐらいだ。今度送ってくれるときはもう少し大きく描いてほしいな。

広島県賀茂郡・けんさま



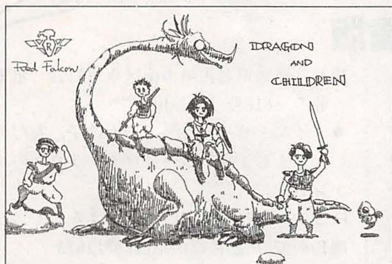
㊮：けんさまくんもたくさんイラストを送ってくれるんだ。しかも送られてくるたびにどんどんうまくなってくる。常連目指してガンバレッ！

埼玉県草加市・善良な一市民



㊮：善良な一市民ちゃんは、ディルくん方式（封筒にイラストと手紙を入れて送ること）を使ってお便りを送ってくれる。いつもおもしろそうな小説を教えてくれて感謝っ！

富山県高岡市・RED・FALCON



㊮：RED・FALCONくん，いつもたくさんのイラストありがとうっ！ 独特の画風なのでスグにわかるんだ。このドラゴンはボクのお気に入りです。

新潟県新発田市・魅撞義和



㊮：この本っていうとベーマガのことでしょ？ 1日しかたってないというと，はじめてってことでしょ？ これからも毎月読んでくださいネ。

愛知県名古屋市・森山K子



㊮：K子ちゃんはあのTOHTくんのお姉さんだったのだ。絵が似てるから同一人物かと思ったりしてた…。それじゃ来月号で姉弟対決（おいおいっ！）でもやろうか。

群馬県前橋市・ディルプール



㊮：1か月ぶりに登場されたDILくん。はとぽっぽくんと師弟対決（なんて大げさなもんじゃないけどネ）をしたかったのに…。受験で忙しかったのかな？ 残念。

愛知県名古屋市・長谷川徳幸



㊮：ファン通伝言板を見てもらうとわかると思うけど，長谷川くん，フーさん，マーコンくんたちは「マイコン・イラストレーション・マガジン」を計画中とのこと。期待してるョ！

神奈川県横浜市・尻軽雑君保父



㊮：渋いっ！ 女性キャラのイラストが多い中で，こーいったイラストは非常に貴重だ。今度，ミスター＆ミスファン通なんて企画でもやろーかナ（軽いっ！）

●お便り待ってます

このコーナーでは読者のみなさんからの感想や意見，イラストなどを募集しています。ただし，必ずファンタジーに関連したものにしてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「ファンタジー通信」係

読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ
VIDEO GAME GRAFFITI

なじみの店（ゲーム・センター）から大好きなゲームがこつ然と姿を消した！そんなときの悲しさはとうてい言葉に表せません。長い間ゲームをやっていて一番つらいのがこれではないかと思う今日この頃です。

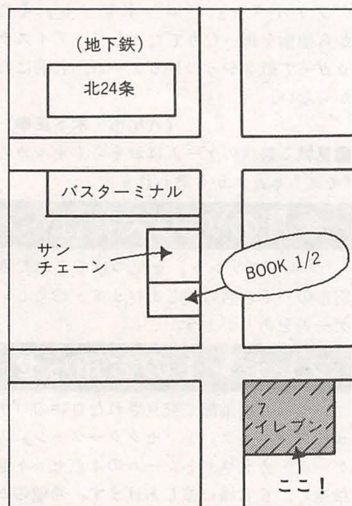
〔求む〕『トイポップ』（できれば東京近辺。テーブル・タイプでコントロール・パネル完動。ボリュームの高いもの）よろしく！（見城）

北海道

★札幌市の地下鉄南北線北24条駅下車徒歩2分のところに「7（セブン）・イレブン」というゲーム・コーナーがあります。ここには正常に動くものだけで『クロスファイヤー』，『ガンマン』，『スペースインベーダー』，『トランポリン』，『QIX』，『RARRI CADE』，『ウエスタンガン』，『ハッスル』，『ポラリス』，『フェニックス』，『サイクルマア坊』，『マーカム』，『サブマリン』があります（MAP1）。

（小樽市・まみちゃんファン）

P.S.〔求む〕札幌近郊で『ホッピングマッピー』ありませんか？



《MAP1》北24条駅周辺のVGGマップ

■見城：『フェニックス（タイトー）』はいいゲームだったなあ。各面の最後に巨大敵UFOがでてくるんだけど，これは早く倒すほど高得点という，よくある得点システムだったがそれだけではなかった。倒さずに粘っていると少しずつUFOが自機に向かって近づいてくるので，最下段ギリギリまでひきつけて撃つと最高のボーナス・ポイントが入る。僕は面ごとにそれをねらっては毎回のように死んでいました。



《MAP2》富岡市のVGGマップ

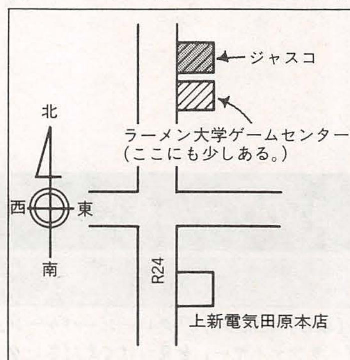
群馬県

★富岡市の「群馬サファリワールド」のゲーム・コーナーには『スクラッチ』，『チーキーマウス』，『スペースパニック』，『戦国の自衛隊』，『コスミックモンスター』，『ギャラクシーウォーズ』，『ジャングルキング』，『ピット＆ラン』，『スピードレース』，『レディバグ』，『サブロック3－D』，『キング＆バルーン』，『ロックンロープ』，『バーニン・ラバー』，『大富豪』，『グロブダー』，『サーカスサーカス』，『ハイパーオリンピック』などがある（MAP2）。

（新潟県・STREET FIGHTER）

奈良県

★「ジャスコ田原本店」2階にはそれほど古いゲームはないけど，もうみんなの記憶から消えかかっているような名作があります。『グロブダー』，『ドルアーガの塔』，『メトロクロス』，『バラデューク』，『ドラゴンバスター』，『ゼビウス』，『モトス』，『ギャラガ』，『ギャプラス』，『少林寺への道』，『ブギーマナー』，『B－ウイング』，『トイポップ（見城：こ・これは…遠い）』，『魔界村』，『ペンゴ』，『スカイキッドDX.』，『イーアルカンフー』，『スパルタンX』，『アッポー』etc…（MAP3）。



《MAP3》磯城郡のVGGマップ

（磯城郡・ノッピちゃん）

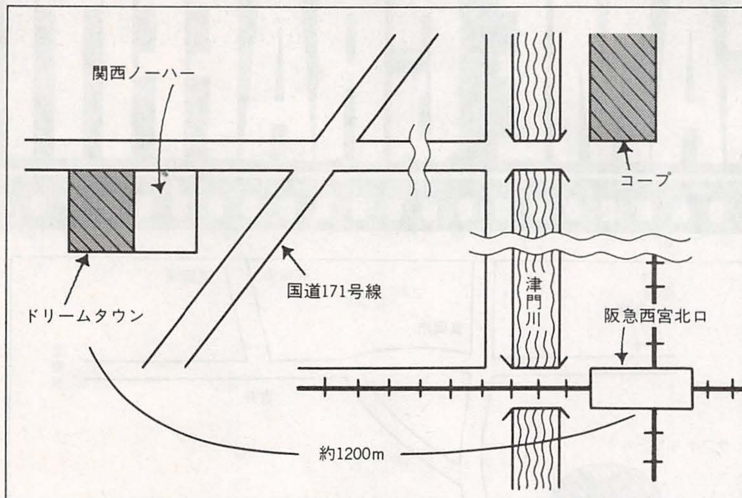
P.S. かなり昔のゲームもいいけど，アイデアと技術がちょうどよいぐらいにとけ合った，上記のような少し前のゲームもよいのでは？どうですか？

■見城：確かに，今あげたゲームはどれも良質なものばかりですね。とくにナムコのこの頃の作品は地味なものやマニアックなものも多いけどアイデア的にはユニークなものばかりでした。現在もナムコのユニークさは変わらないけれど，源平討魔伝以降の作品は ジャンピング・アクション物（必ずボタンの一つがジャンプ用）が主流というのがちょっぴりさびしいですね。

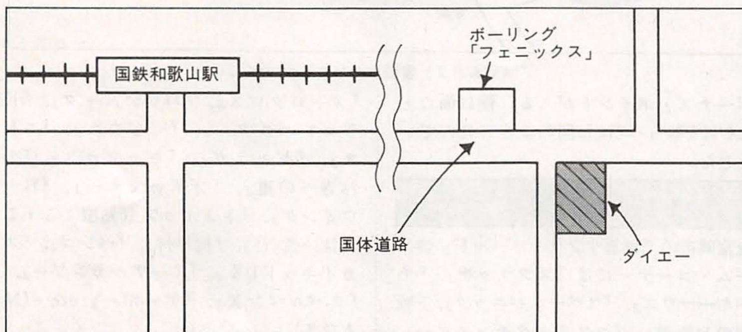
P.S. 突然ですが，“ALL ABOUT NAMCOII”をよろしく。

兵庫県

★西宮市室川町の「ドリームタウン」3階には『スペースパニック』，『Mr.Lo！（C）』，『リバーパトロール』，『Qバート』，『プータン（C）』，『ロックンロープ』，『バンガードII』，『ファニーマウス』，『ジョイフルロード』，『フェニックス』，『ハングリーマン（C）』，『トランキライザーガン』，『インベーダー占い付』，『プログレス』，『モンスターII』，『ハイパーオリンピック』，そして2月号で〔求む〕にでていた『ブループリント』



《MAP4》阪急西宮駅周辺のVGGマップ



《MAP5》和歌山市のVGGマップ

があります（MAP4）。

（西宮市・ハポシ）

■見城：『フェニックス』といえば「週刊少年ジャンプ」連載「キン肉マン」のライバルですが，この漫画にでてくる「邪悪の神」が『妖怪道中記』にでてくる人面石にそっくりだともっぱらのうわさです。



▲ブループリント（'82年ジャレコ作品）
ひと言で言えないくらい不気味なゲームでした。

和歌山県

★和歌山駅の近くの「ダイエー和歌山店」にはつぎのようなゲームがあります。『モールアタック』，『ラッソ』，『ジャンプバグ』，『リバレーション』，『サーカスチャーリー』，『旧ラリーX』，『スペースファイアーバード』，『コップ'01』，『Mr.Do!』，『ペンゴ』（MAP5）。

（有田市・中村正樹）

■見城：『ラッソ』か，珍しいね，　この ゲームも。1982年SNK作品。『サーカスチャーリー』この間，久しぶりにやったんだけど曲乗りで終わってしまいました。

☆　☆　☆

あのゲームを捜せ！

北海道

〔求む〕札幌市内で『クレージーバルーン』，『ヘリファイヤー』を見つけてください!!

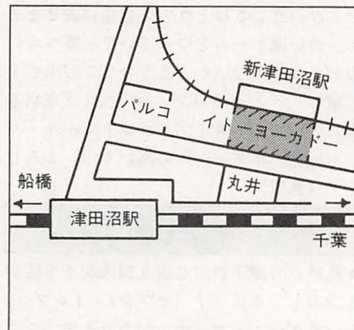
（札幌市・工藤幹生）

千葉県

〔発見〕1月号のおたずね野郎，オルカの『LOOPER』は，新京成線新津田沼駅とくっついている「イトーヨーカドー」の屋上にあるぞっ！ここには他に『アリババと40人の盗賊』，『レディバグ』もある（MAP6）。

〔求む〕日物の『ダチョラー』か『キックボーイ』知りませんか？

（茨城県・皆川 徹）



《MAP6》津田沼駅周辺のVGGマップ

大阪府

〔求む〕『悪戯天使』，『功夫太君（1P，2P側にマイクがついていて，息を吹くとキント雲がやってきて上へ移動できる）』，『幻魔大戦』，『サタンオブサターン』，『ディフェンダー』，『ドッグファイト』，『ニューヨークニューヨーク』，『フェニックス』，『ミサイルコマンド』，『リングファイター』，『ロットロット』，それから地面を掘ったりでたりして，アイスラッガーで敵をやっつけるゲーム，名前はわからない。

（八尾市・木下正幸）

■見城：最後のゲームはおそらくオルカの『モグちゃん』かと思われます。

今月のVGG大賞は…

『ブループリント』を見つけてくれた西宮市のハポシ君に差しあげます。珍しいゲームをありがとう。

プレゼントのお知らせ

いきなり編集部で発見された日物の『チューブパニック』と『セクターゾーン』のゲーム・カタログとシールの4点セットを抽選で，6名様に差しあげます。希望のかたは，ハガキに，「希少価値度No.1の日物グッズ大プレゼント希望」と書いて，〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 電波新聞社 出版部 マイコンBASICマガジン編集部 VGGコーナーまで送ってください。

そのさい，「にちぶつ」とは何の略か，自分なりに考えて書いてください（ふざけた解答可）。

ビデオゲーム史講座

どうなることかと思ったこのコーナーですが，1ページを埋めるには十分過ぎるハガキをいただき，妖怪道中記の人魚の舞いの振りまねをして喜んでおります（し・しようもない…)。

今回は約束どおりハガキ中心で行ってみましょう。

教えてください

★以下のゲームのメーカー名を教えてください。(東京都・皆川 忍)

■見城：ひぇ～マイナー！わかる範囲で以下のとおりです。しかし懐かしい。

○『ネオポセイドン』…電機音響
○『サタンオブサターン』…SNK
○『スペースゲリラ』…大森電気
○『アストロファンタジア』…データイースト
○『フューチャーフラッシュ』…販売はホーエイといって現在のコアランドですが開発したのはここかどうかわかりません。ミサイルコマンドそっくりのゲームで僕も大好きでした。
○『なめんなよ』…八千代電子だとか昔聞いたけど自信はありません。
○『トリプルパンチ』…見たことも聞いたこともありません。誰か知っていたら教えて!!

★6年ぐらい前にやったゲームですがラリーXみたいで地面にOILと書いた水たまりがあり，自分の車がワーゲン（？）の形をしているゲームです。名前を教えて。

(大阪府・リーデンデール)

■見城：『SUPER BUG』だと思います。メーカーはKEY GAMESといってATARIの前身もしくは子会社だったと思います。

★敵はネズミ。交差点で左右確認して，見つけると追いかけて来る。ネズミは3種類いて，外周まわっているヤツとか赤いヤツがいた。迷路ゲームでところどころ道が細くなっていて敵はそこで足が遅くなる。と言ったゲームの名前を教えてください。

(奈良県・与謝野万)

■見城：1981年アイレム作『パンチングキッド』です。評判が悪くてデラックス・バージョンを試験的にだしたけれど結局ウケなかったみたいです。

提案します

★OLD GAMEばかりでなく，RARE GAME（めずらしいゲーム）も募集，紹介してはどうでしょうか？(OLD GAMEもRAREにはちがいないけど…)

たとえば，ロケテスト・バージョン，国内未発売，外国向けバージョン，珍外国製品などです。 (茨城県・皆川 徹)

■見城：いいですね。でもこりゃ〔求む〕とかいっても，なみたいていには見つかるようなものじゃないのでレポート待ちですね。

ハガキの恥はかき捨てコーナー

★じつは僕も見城さんと同じような失敗（87年3月号参照）を経験したことがあります。『マリオブラザーズ』で，「ファイヤーボールは消すとスピードがUPするぞ」と書いてあったのを見て，マリオの移動スピードがUPするのかと思って消したら，ファイヤーボールが猛スピードで追って来てあっさりとやられてしまいました。

(埼玉県・東武でん吉)

■見城：あの…私もその失敗もやりました。こりゃ任天堂さんの表現が悪いんだな。

先月の宿題の答え

「自由の女神がでてくるゲームは？」でしたね。さて答えは…。

『WWⅢ（アイレム)』，『ニューヨークニューヨーク』，『バスター』，『アメリカ横断ウルトラクイズ』，『幻魔大戦』，『サンダーストーム』，『ジッピーレース』，『シティコネクション』，『スカイキッド（DX．含む)』，『恋のホットロック』，『アレックスキッド』ってところですか。最後の『アレックスキッド』が答えられた人は1人もいませんでした。7面と14面にでてきたりします（僕もこの前知ったばかりだったりして)。それを除いた残りすべてを書いてきたのが，群馬の阿左美実君（17才）ただ1人。何もでないけどあまりに見事です。

それじゃ今月の宿題ね。

「私はとっても古いゲームです。なにしろ当時うちのメーカーでスクロールするテーブル・ゲームなんてありませんでしたから。でも，主人公はマントをはおって帽子なんかかぶっちゃってカッコよかったんですよ。ゲームルールというか面クリア方法は『ブラックビートル』に似てるかな。つまり荷物をかかえて画面上を往復運動するんです。荷物を持ち過ぎると歩くスピードが落ちたりもします。4方向レバーに1ボタンだけどボタンはあまり使いません。使ったとき何が起こるか？そう，『ディフェンダー』や『アステロイド』のボタンの一つを押したときと同じ効果があります。犬の動きがちとインケンでした。面クリアしても彼女は冷たいし…」

さて，これは何というゲームでしょうか？わかった場合のみでかまわないからお便りのすみにでも答えを書いてきてね。ではまた来月。

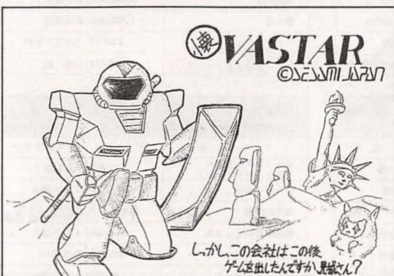
懐かしのVGGイラストコーナー

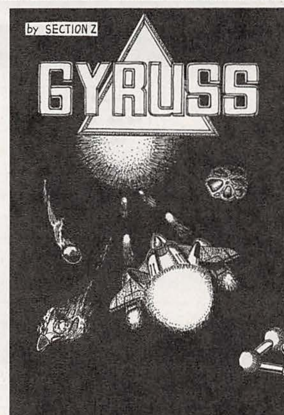


〈京都府・寺町電人〉
▲『フリスキートム』本当にBGMは良かったし，内容も最高。日物はこの頃から女の人の裸が好きだったんです。

〈愛知県・SECTION Z〉
▶『ジャイラス』なんと，今ではレコードでもこの見事なサウンドが聞ける。便利な世の中になったものよのう（やってるゲームがバレるな）

〈静岡県・みゅーくん〉
▼『バスター』この会社そのものはつぶれたようです。とにかくいろんなSF映画のキャラがでて来るゲームだったね（キングギドラにはぶっ飛んだ）





★H★A★L★L★E★N★G★E★! CHIGH SCORE!

全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店名	備考
ワンダーモモ（ナムコ）	310,500	KC-KOY	上福岡BC（埼玉）	4-4クリア 1コイン
飛翔鮫（タイトー）	4,920,360	G.M.C.N•K	サクセス香椎（福岡）	エリア899
ローリングサンダー（ニューバージョン）（ナムコ）	899,980	UNI(本田)	善光寺CH（山梨）	全面クリア 3人設定
バミューダトライアングル（SNK）	1,876,310	SURPASSER R.T	ウイルトーク タイトー大街道店（愛媛）	最終面クリア
ル・マン24（タイムレコード部門）（コナミ）	596″7	Tag(Mars)	PC仙台（宮城）	ミニスピンタイプ
アウトラン(ヴァインヤード)（セガ）	4′45″81	RUN鳥不会	PC西荻（東京）	——
アウトラン(デスバレイ)（セガ）	4′43″93	EXCHANGER	PC西荻（東京）	——
アウトラン(ストーンヒル)（セガ）	4′43″03	by ペキのRYO	PC西荻（東京）	通過ルート ↗↗↘↘
アウトラン(デュアルウェイ)（セガ）	4′45″03	EXCHANGER	PC京都（京都）	——
アウトラン(レイクサイド)（セガ）	4′43″96	EXCHANGER	PC西荻（東京）	——
アレックスキッド（セガ）	717,420	HCM-FOX	YPエンゼル（岐阜）	全面クリア 1コイン
エクセライザー（ジャレコ）	1,999,900＋α	AUA	PC駒沢（東京）	38面 1コイン
魂斗羅(1P)（コナミ）	3,130,100	HCM-NIX & TITTA	星ヶ丘CH（愛知）	全面クリア 3人設定
サンダーセプターII（マスタースコア部門）（ナムコ）	510,900	Spream-FKS	PC両替町（静岡）	マスター（全面クリア） ランクB
サンダーセプターII（マーシャルスコア部門）（ナムコ）	530,170	G.M.C.えるす	サクセス香椎（福岡）	マーシャル(6面) ランクB

さてさて各社の新作を迎えて今月のチャレハイの動向は？

ナムコの危ない新作ワンダーモモは隠れボーナス「よっモモヤ」の成功率で得点差がでていると思われます。

飛翔鮫は次号ではカウンター振りきりの嵐になりそうですね。

ル・マン24はスコアがあまり実力を反映しない場合が多いので，タイム優先で集計しました，よろしく。

アウトランは復活のＥＸＣＨＡＮＧＥＲ大爆発か!? 東京のＰＣ西荻店が４コースまで独占！ 記録更新は次号あたりが限界かな？

エクセライザーは100万点でカウンターが回りますが，難易度はあがり続けるので「100万＋αのみなさん」は避けてみました。展開やいかに？

サンダーセプターIIは参加プレイヤーの要望により，全面クリアしている場合とそうでない場合のスコアをわけて集計しました。今回はランクＢのみ対象になっています。

新作妖怪道中記は特別にコンティニュー・プレイ可でエンディング勝負というのはどうでしょうか（もちろん，１コインクリアできれば問題はないけど…）？天界にゴールするのは誰か？

今月の星印 ★……15個 （見城）

プレイシティキャロット小樽店 北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魂斗羅	1,480,200	HYPER-"T"	全面クリア
エクセライザー	1,000,000＋α	HYPER-"T"	36面
カルノフ	999,999	Yuki 他2名	全面クリア
ル・マン２４（ミニスピンタイプ）	553,360	HYPER-内村	605″7
アウトラン（ヴァインヤード）	38,168,790	や さ	5′01″62
アウトラン（デスバレイ）	33,079,820	HYPER=CAT=	5′02″18
アウトラン（ストーンヒル）	32,236,750	HYPER=CAT=	5′02″75
アウトラン（デュアルウェイ）	37,447,010	つきだて	4′56″18
奇々怪界	1,879,050	Yuki	5-4
激走	580,910	HYPER Yupple®	ステージ12

プレイシティキャロット琴似店 北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン２４	599,8	幕田貴宏	クリア タイム優先
サンダーセプターII	467,650	えびなひろし	クリア
ローリングサンダー	306,400	大和弘幸	8面
カルノフ	999,999	HYPER-T	クリア 1コイン
飛翔鮫	716,790	つきだてりの	エリア97 1コイン
ワンダーモモ	147,900	つきだてりの	4-3 1コイン
沙羅曼蛇	5,021,000	田中博史	8-2 1コイン
魂斗羅	1,336,400	幕田貴宏	クリア
アウトラン（デュアルウェイ）	4′50″43	つきだてりの	タイム優先 クリア
アウトラン（レイクサイド）	4′47″21	山崎 拓	タイム優先 クリア

室蘭キャロットハウス 北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	780,990	りょうさん連合(DDB)	エリア142 1コイン
魂斗羅（１Ｐ）	1,602,600	RPM	全面クリア 1コイン
ワンダーモモ	142,600	CCB	3-4 1コイン
アウトラン（デスバレイ）	4′51″28	AVG ハタ坊	通過ルート ↘↗↗↗
ローリングサンダー（ニューバージョン）	380,980	HAN	全面クリア 3人設定
サイドアーム（１Ｐ）	1,854,100	HYP-CX	全面クリア 1コイン
カルノフ	999,999	HYPER-MAD	全面クリア 1コイン
沙羅曼蛇（１Ｐ）	2,898,000	AVG ハタ坊	4-6 1コイン
サンダーセプターII	359,630	AVG ハタ坊	キャプテン
奇々怪界	639,950	ルリルリ	16面

ゲームコーナーロン 北海道
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル	2,881,620	しまだんご	61面
カルノフ	999,999	竹村・尾崎	9面
ダンクショット		佐々木	9チーム勝抜
サイドアーム	2,021,900	イワシ	全面クリア
アルゴスの戦士	5,795,710	オヤジ	全面クリア
沙羅曼蛇	2,138,400	川田んご	3-5 1コイン
バミューダトライアングル	501,690	相原つよし	8面
ローリングサンダー（ニューバージョン）	199,100	川田んご	5面
ワンダーモモ	111,300	鳥体ちゃん	3-2
奇々怪界	463,400	松野 護	12面

西野ナムコランド 北海道
北海道札幌市西区西野1条3丁目 西宏ビル1F ☎011-665-5221

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	312,520	大和弘幸	10面
ワンダーモモ	67,400	AMM-清水	2-4
源平討魔伝	鎌倉クリア	西山征人・清水 大和・小板谷・高倉	
特殊部隊ジャッカル	553,400	AMM-清水	
ガルディア	472,700	橋本 BIN	4面最終面
アレックスキッド	99,510	AMM-清水	3面
ダーウィン４０７８	7,902,810	G,C,永森	7周目11面
コスモサーキット	71,030	AMM-清水	ゴールイン
妖魔忍法帖	437,600	OCS	
奇々怪界	528,700	OCS	

ゲームプラザＮＴＫ恵庭店 北海道
北海道恵庭市末広町153 ☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（１Ｐ）	4,035,720	木内達夫	標準設定 全面クリア
アウトラン（デュアルウェイ）	4′51″46	ＮＡＳ	通過ルート ↘↗↘↘
魂斗羅（１Ｐ）	1,774,000	村本誠	全面クリア
バミューダトライアングル（１Ｐ）	810,130	木内達夫です.みんななかよくしてね!	8面
ローリングサンダー（ニューバージョン）	340,780	角本正樹	全面クリア
カルノフ	569,960	ＧＨＱ	7面
ダンクショット	115:105	吉田くん(TAC)	8回戦
沙羅曼蛇（１Ｐ）	3,041,800	幕田	4-5
サイドアーム（１Ｐ）	1,862,000	ガンちゃん	全面クリア
ザインドスリーナ	1,288,140	つきだて	1コイン 最終面クリア

ゲームプラザ月光仮面　北海道
北海道小樽市花園1-9-2　☎0134-23-9973

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カルノフ	999,999	HYPER-MAD HYPER-"T"	全面クリア 全面クリア
奇々怪界	642,750	島田奈美平	1コイン
ブレイウッド	1,504,060	TAKA ®	1コイン 48面
アレックスキッド	132,610	MRX	4面
ラストミッション	533,000	KENJI ®	全面クリア
スペースポジション	298,680	AHO なんのっ	全面走破 宇宙ライダー
ダーウィン4078	1,762,580	HYPER "T"	46面
怒	1,361,600	AHO なんのっ	全面クリア
グラディウス	4,801,900	H.A.F.S	10-4
スーパーバスケットボール	10,000,000+α	HYPER 内村	1コイン

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	9,999,990	ふかい ZAP 5回	1コイン 残11
スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990	ふかい	ZAP 5回
アウトラン（デュアルウェイ）	46,402,370	AMM-つきだて	4'47"53 72秒ヒット
熱血硬派くにおくん	495,450	松瀋二世 豊平区の達人	4周4面
カルノフ	999,999	ふかい	1コイン 全面クリア
アルカノイド	761,060	KAT	全面クリア
ファンタジーゾーン	11,976,900	KAWAMURA	3周7面
ダーウィン4078	1,309,280	バブルボブル 50円にしてちょ!	
奇々怪界	621,800	??? 南区の人かなー	
沙羅曼蛇	1,925,800	中学生 A	

川沿キャロットハウス　北海道
北海道札幌市南区川沿2条1丁目18番地17　☎011-572-2383

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファミリースタジアム	年俸 4000万円	JJ.	
スーパーバブルボブル（2P）	5,448,650	LTD & エイリアン 桂	最終面クリア
バブルボブル（1P）	10,000,000+α	川島広法	1コイン 6周目50面
バブルボブル（2P）	6,759,820	LTD & エイリアン 桂	最終面クリア
ル・マン24	541,540	JJ.	605"7
サイドアーム	1,758,200	ASA-KAI 君	
カルノフ	150,350	AMM-つきだて	4面
ワンダーモモ	141,100	AMM-つきだて	3-4
魂斗羅	308,400	AMM-幕田	10面
アルカノイドII	835,780	Mr.ほその	最終面クリア

プレイタウン赤い風車　北海道
北海道札幌市南区南23条西11丁目　☎011-562-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイキック5	2,108,700	石川治彦	8面 1コイン クリア
ル・マン24	550,530	WIZ	601"6
ジェネシス	42,311,280	HIKO	
飛翔鮫	432,840	先 生	
プレビリン	1,103,100	KKK	25面
サンダーセプターII	450,900	マーシャル	
ファミリースタジアム	年俸 3,100万	不明	1回コールド
ギガス	200,320	K N	
ワンダーモモ	50,500	K-K	2-2
グラディウス	3,325,600	富 沢	8周

プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F　☎022-283-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーモモ	287,900	Spream- I.Z	かくれボーナスあり最終面
サンダーセプターII	468,620	R.C.M (SVC)	全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	754,100	Spream- K.W	3人設定 10面
魂斗羅（1P）	2,320,800	Spream- 佐吉	全面クリア
★ル・マン24（ミニスピンタイプ）	548,080	Tag (Mars)	596"7 66秒設定
飛翔鮫	1,642,960	Spream- K.W	3周目 エリア271
ダライアス（1P・ACEINTY）	6,219,720	Spream- K.W	標準設定 全面クリア
アウトラン（ストーンヒル）	4'43"68	Spream- SOL	通過ルート ↗↗↘↘
ブービーキッズ（1P）	1,868,300	M.G.C (SVC)	31面以後くりかえし残機5
エクセライザー	999,990+α	BBR (Mars)	100万のケタ無し

ゲームセンタータイリョウ　宮城
宮城県角田市角田字牛舘6　☎0224-62-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,305,700	OCT (SVC)	3-5
サイドアーム	2,083,600	SIR (SVC)	かせぎ無し 最終面クリア
バブルボブル（1P）	7,927,870	S・C・M (SVC)	ZAP 3回 77面
スーパーバブルボブル（2P）	4,393,440	KIP & KAPPOW (SGM)	62面
ダークミスト	303,510	MZ.	3面
ローリングサンダー	390,320	S・C・M (SVC)	8面
怒号層圏	172,620	OCT (SVC)	エリア4
奇々怪界	979,300	SIR (SVC)	13面
快傑ヤンチャ丸	718,800	SIN。	4面
アテナ	895,800	SIR (SVC)	最終面クリア

宮城野原キャロットハウス　宮城
宮城県仙台市五輪1-10-7　☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーモモ	194,600	T.A (MRC)	4-3
魂斗羅（1P）	2,292,500	佐吉 (SPREAM)	1コイン 全面クリア
魂斗羅（2P）	1,772,600	M.K + M.A	全面クリア
飛翔鮫	1,053,170	M.A	エリア184
沙羅曼蛇	4,888,500	REI-SPREAM	7-1
ローリングサンダー（ニューバージョン）	639,860	REI-SPREAM	
エクセライザー	999,000+α	T.Y	31面
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	549,580	T.A (MRC)	66秒設定
サイドアーム	2,734,900	M.K (SPREAM)	最終面クリア
カルノフ	999,990	JOE	

アビリティーズジャスコスクラム　宮城
宮城県泉市松森字後田45-1　☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	4'45"59	Tag (Mars)	
ワンダーモモ	145,800	T.A (MRC)	3-4
魂斗羅	1,602,400	NBOY S.S.W	1コイン 最終面クリア
エクセライザー	619,300	SPREAM K.S.	
スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990	富田靖子	1コイン
ローリングサンダー（ニューバージョン）	519,380	SPREAM I.Z	10面クリア 3人設定
サイドアーム	3,030,500	富田靖子 ♥	クリア
カルノフ	897,990	SPREAM 佐吉	1コイン 7面
バルトリック	388,920	SPREAM K.W	3面
スーパーバブルボブル（2P）	17,341,720	富田靖子 & ZYX どえ〜す ♥	100面クリア

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1　☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーモモ	186,500	志賀真理子 ♥	3-4
ローリングサンダー（ニューバージョン）	498,720	HARUKA	5人設定 全面クリア
サンダーセプターII	431,050	KEI	マーシャル ランクA
沙羅曼蛇（1P）	2,952,800	YAMA	4-5
魂斗羅（1P）	1,655,600	TO-y	全面クリア
飛翔鮫	1,095,460	HARUKA	エリア189
バブルボブル（1P）	3,832,590	V. Sugar	86面
バブルボブル（2P）	5,300,460	佐々木 & 荒木	100面クリア（トータル）
アウトラン（UP・ストーンヒル）	5'10"29	佐藤 素央	
アウトラン（UP・デュアルウェイ）	5'01"31	佐藤 素央	

プレイゾーン　ジャック&ベティ　山大前店　山形
山形県山形市東原町1-2-13　☎0236-42-7380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス	5,960,720	ENO-SFC	Y-ZONE クリア
飛翔鮫	3,298,170	SPREAM- 川島利文	エリア570
ローリングサンダー（ニューバージョン）	318,000	下田良幸	8面
魂斗羅	2,117,500	SPREAM- SHOT	全面クリア
ジャンボウ	1,679,000	松本典子	ループ
サイコソルジャー	113,000	渡辺 浩	3面
エクセライザー	1,135,200	SPREAM- 川島利文	27面
バミューダトライアングル	1,760,160	SPREAM- 川島利安	全面クリア
カルノフ	999,999+α	赤間助広	9面
アウトラン（レイクサイド）	46,669,390	SPREAM- SHOT	4'48"87

ダイエーレジャーランド郡山店　福島
福島県郡山市大町1-4-5　☎0249-34-2121

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（ヴァインヤード）	4'47"59	Spream SOL	80秒 イージー
アウトラン（デスバレイ）	4'45"21	Spream SOL	80秒 イージー
アウトラン（ストーンヒル）	4'43"15	Spream SOL	80秒 イージー
アウトラン（デュアルウェイ）	4'45"25	Spream SOL	80秒 イージー
アウトラン（レイクサイド）	44'45"65	Spream SOL	80秒 イージー
魂斗羅（1P）	1,392,800	拝天狗 (FS)	最終面クリア
ダライアス（1P）	4,368,260	AIR NEX DYE	Yゾーン クリア
バミューダトライアングル（1P）	4,626,500	AIR NEX WIN	10万エブリ 最終面クリア
サイキック5	6,189,700	スコアの記入まちがいした闘神	8面
ローリングサンダー	312,240	拝天狗 (FS)	8面 3機設定

日立キャロットハウス　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	539,760	藤川竹男	8面 3人設定
ワンダーモモ	122,300	WONDER	3-3 1コイン
カルノフ	939,590	ちからんちゃん	9面 1コイン
アウトラン（デュアルウェイ）	35,245,050	DAIKEI !	5'5"6 75秒設定
怒号層圏（1P）	1,380,710	藤川竹男	全面クリア 1コイン
魂斗羅（1P）	268,000	DUGMAN	7面 1コイン
サイドアーム（1P）	1,744,500	YOUGI !	全面クリア 1コイン
飛翔鮫	340,430	PSY・S	エリア60 1コイン
スラップファイト	9,999,990+α	藤川竹男	エリア255 1コイン
大怪獣の逆襲	52,724	GON	2面 ノーマル

宇都宮キャロットハウス　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプターII	470,120	モンキーボンバーズ 偽.アイー	4面
ワンダーモモ	136,000	モンキーボンバーズ オレは秀人だーっ!	3-3
ローリングサンダー（ニューバージョン）	693,200	モンキーボンバーズ -秀人-	全面クリア
沙羅曼蛇	5,961,700	カローラIIリトラ しおいだんべー	6-6
魂斗羅（1P）	1,969,600	狂気の沙汰も俺しだい.えてこう爆撃隊	1コイン 全面クリア
サイキック5	6,204,600	モンキーボンバーズ アイ-Mk.II	1コイン 全面クリア
バブルボブル（1P）	8,659,550	モンキーボンバーズ 地方視察員.Ⓓ	4周目83面
サイドアーム	2,733,600	モンキーボンバーズ 剣王アキレス様	1コイン 全面クリア
アルカノイドII	864,210	モンキーボンバーズ メッソー彰.?!	1コイン 全面クリア
アレックスキッド	247,460	M.S.O No.8	6面

ウィルトークタイトー　群馬
群馬県高崎市鞘町32　☎0273-26-4244

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	461,720	ELF M.S	54.4 km
サイドアーム（1P）	646,700	ぞえち	最終面
沙羅曼蛇	1,684,700	アラコッラ	
バブルボブル	9,999,990	MYC	
バミューダトライアングル	1,219,020	魔戦士・イシュトヴァーン	1コイン 最終面
ファンタジーゾーン	178,000	湯本徳輝	
魂斗羅	993,900	ぞえち	3面
サイキック5	5,115,400	モンキーボンバーズ 塩沢	8面
怒号層圏	1,263,970	MIKIBAKA	1コイン 最終面クリア
飛翔鮫	280,990	HILL	46面

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（1P・ACFJOTY）	4,074,920	H.H.S	ランクB
ダライアス（2P・ABDGKQV）	4,664,470	KEI & YURI	
魂斗羅（1P）	2,239,200	POO	全面クリア
カルノフ	814,440	HHS	普通
アウトラン	47,540,110	橋立 デュアルウェイ	4'54"84 車普通80秒
ローリングサンダー（ニューバージョン）	259,980	H.N	標準設定
カイロスの館	576,000	HHS	標準設定
ワンダーモモ	143,900	Y.B	標準設定
サイドアーム（1P）	1,880,400	AAA	標準設定
バルトリック	1,096,000	ACU-EPS	普通標準設定

上福岡ビッグキャロット　埼玉
埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ワンダーモモ	310,500	KC-KOY	4-4 クリア 1コイン
魂斗羅（1P）	2,582,900	KC-MFP	3機設定 クリア
飛翔鮫	1,010,100	KC-EXE	3機設定 エリア171
カルノフ	999,999	KC-NEL KC-MFP	5機設定 9面クリア
サイキック5	8,231,600	KC-YEN	4機設定 8面クリア
怒号層圏（1P）	1,472,950	KC-EXE	3機設定 クリア
サンダーセプターII	480,790	KC-MR.	ランクA マスター
アウトラン（デュアルウェイ）	42,898,330	KC-END	75秒設定 4'52"68
アウトラン（デスバレイ）	41,418,770	KC-MFP	75秒設定 4'54"06
ワギャン	126	KC-MFP	

ビデオインセガベルル店　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	542,760	MEN'S TENORAS	エリア84
カルノフ	999,999	Y.M	全面クリア
ティードオフ	−9	×××	1コイン 22面
アウトラン（ヴァインヤード）	26,951,110	DAY BY DAY	5'11"93
アウトラン（デスバレイ）	20,772,030	ひろゆき	5'14"03
アウトラン（ストーンヒル）	26,104,470	ひろゆき	5'10"84
アウトラン（デュアルウェイ）	31,149,370	その子命	5'06"09
アウトラン（レイクサイド）	20,103,130	×××	5'16"40
アルカノイド	1,098,990	ウビウビ克ちゃん	全面クリア
ピタゴラスの謎	273,060	AAA	28面

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（1P・ABDGKQV）	4,235,620	GMC-KOMINAMI	ノーマルノーミスクリア
ダライアス（1P・ACEHMRW）	4,206,300	ACU-Y.N	ノーマル クリア
ダライアス（1P・ACEIMRX）	5,832,080	ACU-Y.N	ノーマル クリア
ダライアス（1P・ACEINTY）	5,947,610	GMC-KOMINAMI	ノーマル クリア
ダライアス（1P・ACEINTZ）	4,495,520	ACU-Y.N	ノーマル クリア
飛翔鮫	1,602,270	ACU-Y.N	エリア271
恋のホットロック（1P）	9,999,900+α	GMC-AGP	83面
バミューダトライアングル（1P）	1,828,260	KOM の弟子	最終面クリア
カルノフ	999,999+α	CIY	最終面クリア
ピタゴラスの謎	202,840	一 生	23面

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カルノフ	999,999	YASⅡ,MOG EMPTY・B	最終面クリア 他1名
ローリングサンダー（ニューバージョン）	635,940	やんちゃ丸総合開発チーム幹部その1	最終面クリア 3人設定
ワンダーモモ	100,400	Y・O	3-2
エクセライザー	1,795,100	EMPTY・B -TH	34面
バルトリック	351,300	EMPTY・B -TH	4面
サイドアーム	1,806,900	EMPTY・B -MJ	最終面クリア 1コイン
飛翔鮫	670,090	EMPTY・B -WZ	エリア98
XXミッション	2,692,500	SEK-STY	最終面クリア
快傑ヤンチャ丸	1,268,500	SR,O 谷	5人設定
バブルボブル	9,999,990	"SEK" たくまろ	

ビッグキャロット　TOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーモモ	188,600	山下 茂樹	4-3
バブルボブル（1P）	9,999,990+α	JAG WOP	ZAP×4 88面
アウトラン（レイクサイド）	4'50"12	JAG Y.I	
アウトラン（デュアルウェイ）	4'48"78	FPC-会長-TMC わよう	
ローリングサンダー（ニューバージョン）	386,920	JAG-WOP	9面
カルノフ	999,999+α	TILLⅡ NAY	全面クリア 残り2人
サイドアーム	1,983,700	JAG-WOP	最終面 1コイン
ダライアス（ACFJOTY）	6,033,710	山下 茂樹	
魂斗羅	1,881,500	ATS MAO	最終面クリア 1コイン
サンダーセプターⅡ	494,260	NOUS 中尉 風見螢子	6面ラスト マーシャル

プレイタウンYOU＆YOU三軒茶屋店　東京
東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19　☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24（スピンタイプ）	430,440	GTR	ハード 54 km
サイキック5	13,152,800	JAG・SBT	ハード 8面まで
ローリングサンダー（ニューバージョン）	458,800	JAG・AMI	ノーマル 3人設定
バブルボブル	9,999,990	JAG・WOP	ハード 全面クリア
カルノフ	162,420	CCB	ハード
プレビリアン	471,800	JAG・Y・I	ハード
プレイウッド	1,228,310	JAG・AMI	ハード
快傑ヤンチャ丸	753,100	森 口	ノーマル 3面まで
サンダーセプター	213,600	木 村	ノーマル 2面まで
アルカノイド	783,200	SKYLINE	ハード 全面クリア

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 第2山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	52,582,640	AUA	80秒設定 4'52"93
アウトラン（デュアルウェイ）	50,271,170	N・S	同上ノーマル 4'48"81
魂斗羅（1P）	1,641,100	LKE	1コイン 最終面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	597,880	EXP・WARRIOR	5人設定 8面
ワンダーモモ	140,800	LKE	1コイン 3-4面
アルカノイドⅡ	1,015,210	EXP. WARRIOR	1コイン 最終面
★エクセライザー	1,999,900+α	AUA	1コイン 38面
カルノフ	999,999+α	EXP・WARRIOR	1コイン 最終面クリア
スペースハリアー	40,585,410	林 茂	1コイン 最終面クリア
怒（1P）	1,457,800	アルバトロス	1コイン 最終面クリア

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	10,000,000+α	LIBRINIAN	14-4 1コイン ノーミス
アウトラン（海外版・ヴァインヤード）	5'01"75	うーむ,M.C.K	75秒設定 イージー
アウトラン（海外版・デスバレイ）	4'52"90	J.O	75秒設定 イージー
アウトラン（海外版・ストーンヒル）	4'54"96	KOZUKE	75秒設定 イージー
アウトラン（海外版・デュアルウェイ）	4'51"09	ミラクル・コメット	75秒設定 イージー
アウトラン（海外版・レイクサイド）	4'52"78	ミラクル・コメット	75秒設定 イージー
ワンダーモモ	250,800	CHIEMI'S	1コイン 最終面クリア
ローリングサンダー	815,740	MAI	1コイン 最終面クリア
魂斗羅	2,041,800	ZED	1コイン 最終面クリア
エクセライザー	1,000,000+α	M.C.K	25面で達成

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーモモ	298,100	Tea'S-D	4-4 クリア
魂斗羅	1,504,500	COMEBACK ぬらりひょん	最終面クリア 残16人
ローリングサンダー（ニューバージョン）	732,640	MAI	10面クリア 3人設定
サンダーセプターⅡ	513,780	桜星王	ランクA
スーパーオセロ	3段+4勝	知的潮流潜入形態 KOZUKE	後午で3段に パーフェクト
アウトラン（UP・レイクサイド）	53,572,730	S←←Dがお気に入り KOZUKE	4'50"71
アウトラン（デュアルウェイ）	54,938,450	CHUOUNIV KOZUKE	4'46"40
アウトラン（ストーンヒル）	53,093,350	Judo 2段 KOZUKE	4'50"59
アウトラン（デスバレイ）	52,625,160	KOZUKE	4'51"43
アウトラン（ヴァインヤード）	43,573,200	DESERT55sec KOZUKE	4'55"96

プレイシティキャロット笹塚店　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	773,380	MAI	3人設定 9面
特殊部隊ジャッカル（1P）	748,000	ATARI-KAD	全面クリア
ワンダーモモ	48,700	RU !	
飛翔鮫	1,274,440	ATARI-KAD	エリア228
サンダーセプターⅡ	454,990	NUA	
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	555,940	ATARI-KAD	6'05"5 64秒設定
カルノフ	999,999+α	ATARI-KAD	全面クリア
エクセライザー	999,999+α	ATARI-KAD	31面クリア
魂斗羅（1P）	1,721,100	ATARI-KAD	残機17 全面クリア
サイドアーム（1P）	1,824,800	ATARI-KAD	全面クリア 点かせぎ無し

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	618,040	RUN 鳥不会	3人設定 全面クリア
飛翔鮫	1,818,310	EXCHANGER	エリア297
魂斗羅（1P）	2,607,300	EXCHANGER	全面クリア
エクセライザー	1,386,500	RUN 鳥不会	32面クリア
カルノフ	999,999	DAMAX	全面クリア
アウトラン（ストーンヒル）	4'43"37	EXCHANGER	全面クリア
アウトラン（デュアルウェイ）	4'45"03	EXCHANGER	全面クリア
サイドアーム（1P）	2,000,000+α	EXCHANGER	全面クリア
バミューダトライアングル（1P）	1,802,260	EXCHANGER	全面クリア 1コイン
720°	234,100	DAMAX	全面クリア メダル372

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーモモ	246,500	Mr.まさし君	4-3
エクセライザー	429,300	カーレル	4面
魂斗羅	1,416,500	FPSRC	全面クリア 5人設定
ローリングサンダー（ニューバージョン）	627,000	川杉ナス夫	3人設定 全面クリア
カルノフ	999,999	FUL	全面クリア
飛翔鮫	1,809,740	FUL	エリア329
スーパースプリント	29,680	TORK	前回に同じ
バトルゾーン	39,0000	DEEP	ノーマル
アウトラン（UP・デュアルウェイ）	4'43"00	HCM-NIX & てった	右右左右 80秒
アウトラン（UP・レイクサイド）	4'50"68	ミラクルコメット	他ノーマル 80秒

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魂斗羅（1P）	1,588,000	Mr.まさし君	全面クリア
飛翔鮫	863,140	Mr.まさし君	エリア164
ワンダーモモ	308,000	Mr.まさし君	全面クリア
ローリングサンダー	543,180	TOM'S	全面クリア 残1人
特殊部隊ジャッカル（1P）	132,400	もりくん	3面
ダークミスト	64,730	MAD-MAX	
ザインドスリーナ	4,268,240	高 橋	
沙羅曼蛇（1P）	3,097,000	Mr.まさし君	4-5
メトロクロス	368,250	ZED 風間亜土	
プレビリアン	1,650,600	PSI	28面

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	853,320	FANCY-KETOSE	10面クリア 3人設定
飛翔鮫	3,331,270	EXCHANGER	エリア589
魂斗羅（1P）	2,591,100	EXCHANGER	全面クリア
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	597"8	佐々木 宏	タイム優先 2月19日付
サンダーセプターⅡ	516,400	悪のシンボリズム ぬらりひょんず	マスター ランクA
バルトリック	1,265,010	ACU-EPS	7面の最後 5機設定
アウトラン（デスバレイ）	4'44"93	CRAMP BOY	通過ルート ↗↗↘↗
アウトラン（デュアルウェイ）	4'45"71	CRAMP BOY	通過ルート ↘↘↗↘
ワンダーモモ	268,200	アウトランは約1ヶ月前から故障中	4-4
トイポップ（2P・5人設定）	188,390	1P=KETOSE 2P=KIMBLE	OP フォークの法則使用

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★アウトラン（ヴァインヤード）	50,343,950	RUN 鳥不会	4'45"81 タイム優先
★アウトラン（デスバレイ）	47,575,660	EXCHANGER	4'43"93 同上
アウトラン（ストーンヒル）	48,780,210	EXCHANGER	4'43"31 同上
★アウトラン（デュアルウェイ）	45,606,820	EXCHANGER	4'45"21 同上
★アウトラン（レイクサイド）	49,834,990	EXCHANGER	4'43"96 同上
ワンダーモモ	255,500	CHIEMI'S	最終面クリア
カルノフ	999,99+α	EXCHANGER	最終面クリア
魂斗羅（1P）	1,440,000	EXCHANGER	最終面クリア
飛翔鮫	2,405,480	EXCHANGER	エリア428
エクセライザー	1,682,100	RUN 鳥不会	35面

亀戸キャロットハウス　東京
東京都江東区亀戸2-20-3　☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーモモ	140,200	お笑い頭の体操	3-3
ローリングサンダー（ニューバジョン）	645,800	Spream-REI	3人設定 全面クリア
魂斗羅（1P）	2,219,600	渡辺満里奈	全面クリア
飛翔鮫	1,245,270	ALT-Y.O	エリア199
サンダーセプターⅡ	467,310	G,M,C ぜっとぶい	ランクC マーシャル
サイキック7	2,681,100	MDA	8面
沙羅曼蛇	5,032,500	ミンキーボーイ	7-1
アウトラン（レイクサイド）	4'53"40	Spream-REI	75秒設定 車ハード
アウトラン（ストーンヒル）	5'11"46	ひろしお兄ちゃん	同上
アウトラン（デスバレイ）	5'07"96	福嶋一豪	同上

ゲームインフォルム　東京
東京都武蔵野市境南町2-7-20　☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魂斗羅	965,840	K.Y	
バブルボブル（1P）	6,051,840	Tommy Nakajima	全面クリア
アウトラン（新Ver・デュアルウェイ）	45,609	首藤有史	
サイドアーム	1,934,500	でーもん	クリア
沙羅曼蛇	1,000,000	マルチプル首藤	14-4
ダンクショット	ラウンド WINNER	INK	5面 116
源平討魔伝	80,000	昼 田	最終面クリア
怒号層圏	1,416,520	でーもン	ノーミス クリア
ワンダーモモ	507,200	アルチプル首藤	
ローリングサンダー	856,978	S,K	全面クリア

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 大幸ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーモモ	197,700	冗談はよし子さん	4-3
魂斗羅（1P）	335,800	DA !	最終面 3人設定
奇々怪界	633,950	LUM-mkⅡ	15面
ポールポジションⅡ	102,260	ROM	TIME-2 92,35
ローリングサンダー（ニューバージョン）	700,520	DA !	10面クリア 5人設定
バブルボブル（2P）	10,473,710	冗談はよし子 ILS	最終面クリア
スーパーバブルボブル（2P）	10,894,980	DA ! ILS	最終面クリア
ラストミッション	430,900	ILS	最終面クリア
沙羅曼蛇（1P）	3,363,300	SPREAM-REI	5-2 1コイン 3機設定
ファミリースタジアム	年俸 2,900万	冗談はよし子	R-G 1回 コールド

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	21,685,990	シコタンブギ	75秒設定 時間記載なし
魂斗羅（1P）	1,530,800	タイトーです	1コイン 全面クリア
カルノフ	771,870	B.B	7面
ダンクショット	121対118	菊地由紀子	10面
ローリングサンダー（ニューバージョン）	290,080	N.N	3人設定 8面
バブルボブル（1P）	3,140,230	T.A.	全面クリア
サイドアーム（1P）	1,946,500	でーもん	全面クリア
沙羅曼蛇（1P）	2,161,400	でーもん	3-5
アレックスキッド	123,810	タイトーです	3面
アルカノイド	1,079,600	広瀬哲也	全面クリア

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（UP・デュアルウェイ）	52,484,910	GIL-HAMAD	80秒設定
サイキック5	248,600	RX.	
飛翔鮫	279,070	USAJI	エリア51
ワンダーモモ	31,400	デーモン	1-4
魂斗羅	220,900	"怒"	
怒号層圏	1,282,740	SPREAM-REI	全面クリア
怒	156,900	"怒"	
サイドアーム	1,773,900	SPREAM-REI	全面クリア
ローリングサンダー	628,580	SPREAM-REI	10面クリア
カルノフ	858,810	ポッカ	

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魂斗羅（1P）	1,688,500	M・M	1コイン 全面クリア
ファミリースタジアム（1P）	10-0	T・N 茂木テスト	2回コールド
ダンクショット（1P）	114-114	椎名 学	プレイオフⅢ
カルノフ	956,280	M・M	5面
飛翔鮫	1,112,690	K・M	1コイン エリア194
ワンダーモモ	146,600	GIL	1コイン 3-4
無頼拳（1P）	129,000	K・S	5面
エクセライザー	505,100	GIL	
スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990	ABA	ザップ4回
ローリングサンダー（ニューバージョン）	627,580	本田さん!	1コイン 8面

プレイシティキャロット伊勢佐木町店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魂斗羅（1P）	1,652,300	U-TO	クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	821,240	FANCY-KETOSE	全面クリア
飛翔鮫	1,071,440	MON	エリア166
ル・マン24	499,880	Jun.W	613"2 ノーミス
カルノフ	999,999	鈴木直孝	9面クリア
サンダーセプターII	518,610	FANCY-KETOSE	マーシャル
サイドアーム	1,840,300	VPS-SPM	1コイン JADOなし
サイキック5	5,435,900	U-TO	8面クリア
ワンダーモモ	194,900	モッチー	
沙羅曼蛇	2,553,900	EXTREME 松下 BOO	4-2

ジョイプラザ上大岡　神奈川
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10-14 桂ビル内　☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	9,999,990	関 陽也	ZAP4 58面
スーパーバブルボブル（2P）	9,186,610	関 陽也 前田敏治	全面クリア
バミューダトライアングル（1P）	566,040	河野浩一	
魂斗羅（1P）	1,418,800	田辺康明	全面クリア
飛翔鮫	754,930	深沢正信	
ダライアス	5,555,390	嶋屋邦彦	
アウトラン	42,453,520	深沢正信	4'52"87
麻雀館	96,000	坂田利成	
麻雀シスターズ	68,400	小林千城	
タイムギャル	1,277,450	根岸勲夫	全面クリア 4機設定

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	6,129,890	EMO	
飛翔鮫	661,880	GREAT-UDO®	116面
エクセライザー	999,990	ECM-アッキョー	カウンタストップ
バブルボブル（1P）	9,999,990	WK-FFF	カウンタストップ
ワンダーモモ	227,000	GAT	4-4
プレビリアン	1,159,400	もりくん	24面
サイキック5	8,191,100	VMT-ABU	全8面クリア
サンダーセプターII	490,700	CCV	マーシャル
ローリングサンダー（ニューバージョン）	833,900	GAT	全面クリア 3人設定
ファミリースタジアム	29,000,000	ECM-赤星（影のアルバイター）	12対1

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魂斗羅（1P）	1,407,500	GOT	5人設定 全面クリア
ダンクショット（1P）	プレイオフIII 9試合目	渡 辺	115×113で 8試合目勝ち
ダークミスト	333,320	おさむちゃんゆるさんぜよ	4人設定 4面
パニックロード	1,860,100	瀬 下	ボール三つ 15面
ローリングサンダー（ニューバージョン）	396,220	VMT-DAN	3人設定 全面クリア
飛翔鮫	997,230	YOU 吉くん	エリア160
ワンダーモモ	144,900	カラムーチョ竜太	3-4
モモコ120%	307,900	YOU 吉くん	4面
アウトラン（デュアルウェイ）	4'50"34	YOU 吉くん	通過ルート ＼＼＼／
タッグチーム（ピンボール）	2,413,410	YOU 吉くん	

カミノー古町プレイハウス　新潟
新潟県新潟市古町7-938　☎025-224-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイドアーム	1,756,700	くろだ	全面クリア
沙羅曼蛇（1P）	2,421,500	くろだ	4-2
カルノフ	732,940	ACM-TOM	9面
怒号層圏（1P）	1,235,090	しみず	全面クリア
プレビリアン	757,200	POW	16面
バブルボブル（1P）	9,999,990	ACM-TOM	全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	455,700	ACM-TOM	全面クリア 3人設定
闘いの挽歌	501,750	くろだ	最終面
ファイヤートラップ	93,400	ささき	4面
ファイナライザー	2,738,300	とくめ	

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーモモ	307,600	アンダーモモ	全面クリア
魂斗羅（1P）	1,335,200		最終面クリア 点かせぎなし
沙羅曼蛇	2,200,400	SOL	3-6
サイドアーム（1P）	2,147,800	JOB	全面クリア 点かせぎなし
プレイウッド	925,270	怒りの ACE-KONDOH	真の80面 クリア
アルカノイド	1,299,860	上手な人	全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	376,200		3人設定 全面クリア
サイキック5	2,750,500	ACE-KONDO	全面クリア
飛翔鮫	572,990	関	エリア85
バブルボブル（1P）	9,999,990	G.G.P	

ウィルトークタイトー　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町-909　☎0252-24-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	762,580	E.T マークIII	エリア144
魂斗羅（1P）	1,737,200	ACM TOM	10面クリア
ダライアス（1P）	5,925,420	ACM TOM	標準設定 全面クリア
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	550,680	RIY	606"6 64秒設定
アウトラン（UP・デュアルウェイ）	39,562,590	星野健二	4'55"90 イージー設定
サイキック5	1,840,800	城 斗	4人設定 最終面クリア
バブルボブル（1P）	9,999,990	ACM TOM	
サイドアーム（1P）	1,933,700	ACM TOM	
バミューダトライアングル	1,615,640	TOM	最終面クリア
XXミッション	1,037,000	GENESIS	

ダイエーレジャーランド高岡店　富山
富山県高岡市駅南1-2-1 ダイエー高岡店内　☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	34,516,780	YUK	75秒設定 5'05"00
ローリングサンダー（ニューバージョン）	516,960	田畠恒保教頭 from 金沢	10面
カルノフ	917,530	MANGI	9面
サイドアーム（1P）	1,878,200	MTG 浜本	最終面
ダークミスト	289,550	N.R	2面
ダンクショット（1P）		燕昇勝一	6試合目
スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990＋α	ろんぱ	ループゲームプレイ
アレックスキッド（1P）	149,240	かんじ	4面
ワンダーモモ	148,100	田畠恒保教頭 from 金沢	3-4
飛翔鮫	633,790	Tampa	エリア97

プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F　☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（UP・デスバレイ）	4'48"18	やんちゃ姫	
アウトラン（UP・ヴァインヤード）	4'55"56	やんちゃ姫	
アウトラン（UP・デュアルウェイ）	4'46"78	お に	
ローリングサンダー	735,980	天帝田畠恒保教頭	3人設定 10面クリア
ワンダーモモ	179,700	天帝田畠恒保教頭	1コイン 3-4
ダライアス（1P）	5,336,970	YAN	1コイン Xゾーン クリア
飛翔鮫	1,305,270	YAN	エリア24
エクセライザー	999,900＋α	ちゃら やんちゃ姫	
魂斗羅（1P）	1,494,900	夢幻田畠恒保教頭	1コイン クリア
プレビリアン	4,375,100	ぱわっちILL	1コイン クリア 50面

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	366,260	中村順吉先生	エリア10 5人設定
ダンクショット（1P）	124×103	TRT	2試合目
アウトラン（デスバレイ）	41,030,410	LEGEND	4'49"56 75秒設定
ギガス	366,190	モアイ	
バブルボブル（1P）	9,115,320	チャーリー笹鶴	7周目98面
怒号層圏（1P）	1,340,750	コナちゃん	
アレックスキッド（1P）	120,000	チャーリー笹鶴	5人設定 3面
ピタゴラスの謎	297,780	TAKE	8面
奇々怪界	480,900	ゆみやん	シーン11 3人設定
カルノフ	522,430	HAO	7面 5人設定

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒号層圏	184,840	ふつうの高校生	
フラワー	717,440	どざえもん	6周目
奇々怪界	506,450	ZAP	10面
ローリングサンダー（旧バージョン）	582,980	EXTEND: THE A.S	10面クリア
妖魔忍法帖	490,430	TEC	10-4
バブルボブル（1P）	4,852,620	ZAD	
バブルボブル（2P）	4,102,800	KID & A.S	100面
沙羅曼蛇	2,080,000	RSC	3-5

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーモモ	165,900	DAZZLE BUG	3-4
魂斗羅（1P）	1,919,200	DAZZLE ぼちゃ	全面クリア 1コイン
飛翔鮫	636,760	DAZZLE UMI	エリア116
エクセライザー	999,900＋α	DAZZLE ぼちゃ	1コイン 35面
バルトリック	780,320	DAZZLE TN-KO	1コイン 6面
奇々怪界	3,500,000	パチプロ植竹	61面 残14人
特殊部隊ジャッカル（1P）	667,700	HELL	全面クリア 1コイン
ガントレット（2P）	2,728,269	CAT	バルキリー 256面
ガントレット（2P）	3,143,839	GAUCHO	エルフ 256面
麻雀シスターズ	41,500	INNERLIES	

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺町1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ローリングサンダー（ニューバージョン）	899,980	UNI（本田）	3人設定 全面クリア
ワンダーモモ	114,000	BI	3-3
魂斗羅（1P）	2,048,500	セントラル&ベニーズ(ベニーズ√2)	全面クリア
飛翔鮫	602,580	M.K	不数不明
バブルボブル（2P）	9,688,240	セントラル & ベニーズ	
スーパーバブルボブル（2P）	7,993,200	DAZZLE (ぼちゃ＋JJN)	全面クリア
エクセライザー	1,055,100	UNI (SUPER.E)	
カルノフ	999,990	M.Y	全面クリア
サイドアーム（1P）	1,791,600	UNI (Y～S)	全面クリア
プレイウッド（1P）	1,201,920	UNI（本田）	101面

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーモモ	235,300	DAZZLE (BUG)	4-3
飛翔鮫	666,080	セントラル & ベニーズ (TAK)	エリア97
エクセライザー	999,900＋α	DAZZLE (ぼちゃ)	22面
魂斗羅（1P）	2,256,700	セントラル & ベニーズ (TAK)	全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	705,120	本 田	全面クリア 3人設定
サンダーセプターII	495,080	GMC ぜっとぶい	全面クリア
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	得点なしLAPのみ!	GAUCHO	616"6 64秒設定
カルノフ	999,999＋α	DAZZLE (JJN)	全面クリア
奇々怪界	9,999,999＋α	DAZZLE (TN-KO)	全面クリア
ワギャン	VOICE 127	DAZZLE (Show)	

ゲームセンターヤマト　長野
長野県飯山市南町12-7　☎0269-62-4939

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	37,019,920	久保田正人 (ACN)	4'52"00 ／／＼／
ローリングサンダー（ニューバージョン）	293,020	佐藤 宏	3人設定 9面
サイドアーム（1P）	1,856,100	田辺昌之 ARCADIA	1コイン 全面クリア
沙羅曼蛇（1P）	1,962,670	久保田正人 (ACN)	ノーマル設定
怒	1,353,400	本多政之	全面クリア
熱血硬派くにおくん	218,300	宮崎直樹	ノーマル設定
怒号層圏	1,322,950	佐藤正寛 (UMA)	1コイン ノーミスクリア
ファンタジーゾーン	10,932,650	久保田正人 (ACN)	ノーマル設定
源平討魔伝	鎌倉クリア	6名の方成功	ランク3
グラディウス	1,940,900	小林東一	5-1

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーモモ	197,300	A.F	4-2
魂斗羅（1P）	1,333,500	NEW	全面クリア
サンダーセプターII	485,300	RVI-RCK	ランクB
ローリングサンダー（ニューバージョン）	545,400	NOA	3人設定 全面クリア
飛翔鮫	701,500	NOA	エリア99（入荷3日）
アウトラン（デスバレイ）	4'48"65	RVI-RCK	通過ルート ／＼／／
ダンクショット	全試合クリア	GFR	1分30秒設定 ハード
グラディウス	2,318,500	NOA	5周目
カルノフ	999,999	NOA	全面クリア
サイキック5	9,496,400	RVI-RCK	クリア EXTRA 12回

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイキック5	12,831,200	マイナーTAN (GAW)	1コイン 全面クリア
飛翔鮫	1,159,480	H.I.M	エリア180
エクセライザー	1,000,000＋α	H.I.M SOL-SGC	
プレイウッド（1P）	5,423,800	TAN の友人 恵一 & 恵美	
カルノフ	999,999	恵一 & 恵美	1コイン 全面クリア
ローリングサンダー	733,960	BPS	全面クリア
魂斗羅（1P）	417,200	恵一 & 恵美	
ワンダーモモ	226,700	マイナーTAN (GAW)	4-4
ダンクショット	10試合目	SOL-SGL SOLの友人Q太郎	
アウトラン（レイクサイド）	4'48"53	NS おくはらあきら	通過ルート ?

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーモモ	269,600	HCM-MOLE	1コイン 4-4クリア
カルノフ	999,999	HIR + MIZ	
熱血硬派くにおくん	135,400	S・S	
サイドアーム	1,780,400	あい	
奇々怪界	817,000	AI	
★アレックスキッド	717,420	HCM-FOX	1コイン クリア
ハレー彗星	3,022,760	DOM	
バルトリック	206,700	M・K	
源平討魔伝	全面クリア	HARIHYAN	
アウトラン（ヴァインヤード）	1,123,650	S・S	

レジャックｉｎＵＦＯ　岐阜
岐阜県各務原市藤原六軒町1-4　☎0583-83-4223

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンクショット（１Ｐ）	全面クリア	J.P.F. NCA	2分設定
アウトラン（ヴァインヤード）	4'49"76	三度目の正直 J.P.F.	東イージー 75秒以下同
アウトラン（デスバレイ）	4'44"06	限界突破 !! 破壊大帝 J.P.F	左→左→右→左
アウトラン（ストーンヒル）	4'47"41	巨重合体兵 J.P.F.	左→左→右→右
アウトラン（デュアルウェイ）	4'45"86	J.P.F. イジェークト !!	右→右→右→左
アウトラン（レイクサイド）	4'45"59	祝・セガ東証二部上場 J.P.F.	タイム優先
スペースハリアー	33,567,410	NCA	全面クリア
エンデューロレーサー	46,147,355	J.P.F.	3'51"69
ハングオン	44,460,790	J.P.F.	4'54"16
カルノフ	738,800	NCA	最終面

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーモモ	175,500	Spream-FKS	1コイン 4-1
ローリングサンダー（ニューバージョン）	734,940	Spream-FKS	3人設定 9面
魂斗羅（１Ｐ）	2,503,300	Spream-FKS	1コイン3人 最終面クリア
★サンダーセプターⅡ	510,900	Spream-FKS	ランクB マスター
サンダーセプターⅡ（マーシャルスコア）	512,300	Spream-FKS	ランクB マーシャル
ル・マン２４	599"0	Spream-FKS	タイム優先 64秒設定
カルノフ	790,890	Spream-FKS	1コイン 9面
スーパースプリント（１Ｐ）	109,130	FUN	1コイン 42面
奇々怪界	5,000,000＋α	Spream-FKS	8-8クリアで中断
サイドアーム（１Ｐ）	3,011,800	Spream-FKS	1コイン 最終面

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（１Ｐ）	4,896,500	あっさーだよ	X面クリア ノーマル
ダライアス（２Ｐ）	5,352,340	ブル & ブルⅡ TERRA	X面クリア ノーマル
ワンダーモモ	154,000	パステルユーミ	3-4 ノーマル
飛翔鮫	600,760	やったぜ	エリア99 ノーマル
ダンクショット	PRO 115対115	NSR-2	ノーマル
バブルボブル（１Ｐ）	10,000,000＋α	SPREAM (FKS)	ZAP4回 ノーマル
バブルボブル（２Ｐ）	10,043,210	FTB＋バナナの涙	ノーマル
スーパーバブルボブル（１Ｐ）	10,000,000＋α	あっさーだよ	ZAP3回 ノーマル
スーパーバブルボブル（２Ｐ）	11,207,680	ACU-EPS GOD	ノーマル
カルノフ	999,999＋α	DNY-APEX	ノーマル

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田川原田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン２４（ミニスピンタイプ）	546,140	SPREAM-FKS	600"5
カルノフ	319,210	藤てん	6面
サンダーセプターⅡ	487,910	SPREAM-FKS	マスター
サイドアーム（１Ｐ）	2,119,400	SPREAM-FKS	ノークリア
奇々怪界	858,500	MR.X こと MAX	12面
魂斗羅（１Ｐ）	247,700	MR.X こと MAX	1コイン
アルカノイド	840,650	IWASHI	全面クリア
エクセライザー	332,800	MR.X こと MAX	
ワンダーモモ	144,500	DEATH	3-4
ローリングサンダー（ニューバージョン）	362,860	SPREAM-FKS	8面

プレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーモモ	143,900	寺 尾	3-4
ローリングサンダー	485,180	GMC-JPS	10面
エクセライザー	278,100	MRX-MAX	
リブルラブル	1,420,740	HAMHAD	
アテナ	943,850	かつぼう	
グラディウス	400,440	たつやの小指	残機41 9周目で門限
魂斗羅	808,250	NKK	
ザインドスリーナ	248,500	フジタ	
ラストミッション	198,000	KM	
ラリーX	747,000	MATX	

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	38,225,300	BRU-ちゃん太	4'48"25
ル・マン２４	549,030	PANIC DICE	610"5
カルノフ	999,999	BRU-CANCHAN	1コイン 最終面クリア
バミューダトライアングル（１Ｐ）	1,665,130	BRU-MAN	1コイン 最終面クリア
魂斗羅	1,540,100	BRU-MAN	最終面クリア
ダライアス（１Ｐ）	4,826,280	AZ-鼻奈	1コイン 最終面クリア
ワンダーモモ	146,900	べるくかっちょえ	3-4
サイキック５	2,889,700	べるくかっちょえ	8面
アレックスキッド	623,510	BRU-ちゃん太	1コイン THEEND
ローリングサンダー（旧バージョン）	266,440	BRU-CANCHAN	8面

プレイシティキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-54-3195

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン２４	550,750	EXTRA (ETE)	LAP 602.5
ワンダーモモ	238,500	EXTRA (IMM&AGF)	4-3
サンダーセプターⅡ	509,740	HCM-MAD (NCR)	マーシャル
飛翔鮫	588,050	EXTRA (IMM&AGF)	エリア97
カルノフ	999,999	YAS	全面クリア
バブルボブル（２Ｐ）	10,206,860	EXTRA-GAG ＋IMM&AGF	ハッピーエンド
快傑ヤンチャ丸	594,500	EXTRA (MSS)	全面クリア
サイキック５	9,817,600	EXTRA (UUU)	全面クリア
魂斗羅（１Ｐ）	1,879,400	EXTRA (MSS)	全面クリア
ダブルドリブル	54	EXTRA 神風(KID)	

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	854,100	HCM-TS	3人設定 全面クリア
サンダーセプターⅡ	506,060	HCM-MAD(NCR)	マスター ランクA
ワンダーモモ	253,100	HCM-MOLE	全面クリア
★魂斗羅（１Ｐ）	3,130,100	HCM-NIX & TITTA	全面クリア 3人設定
エクセライザー	1,000,000＋α	HCM-NIX & TITTA,MOLE	16面,19面
アウトラン（ＵＰ・レイクサイド）	4'44"96	HCM-NIX & TITTA	80秒設定 イージー
アウトラン（ＵＰ・デュアルウェイ）	4'43"15	HCM-NIX & TITTA	通過ルート ↘↘↗↘
飛翔鮫	1,145,040	HCM-NIX & TITTA	エリア197
サイキック５	7,969,170	HCM-SCR & STI (GMC)	全面クリア
サイドアーム	2,439,500	HCM-NIX & TITTA	全面クリア

ゲームコーナーエース　愛知
愛知県江南市赤童子町大堀101　☎0587-55-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇（１Ｐ）	5,457,500	BROS (今枝だ!)	7周目の5面 5機
サイドアーム（１Ｐ）	5,161,300	BROS (ルート2)	全面クリア イージー
飛翔鮫	……	BROS (★★★★★★★)	エリア…
サイキック５	13,988,700	BROS (ルート2)	全面クリア
カルノフ	999,999＋α	BROS (ルート2,しらん人)	全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	512,000	BROS (PUMPKIN)	全面クリア 3人設定
恋のホットロック（１Ｐ）	9,999,900＋α	BROS (ゆうゆだもんね!)	89面で達成
アレックスキッド（１Ｐ）	648,100	BROS (ルート2殿)	全面クリア 1コイン
奇々怪界	9,999,990＋α	BROS (ゆうゆだもんね!)	21周目の4面
スーパーバブルボブル（１Ｐ）	9,999,990＋α	BROS (今枝だ!)	ZAP×3

プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アレックスキッド（１Ｐ）	255,210	梅村信行	6面
カルノフ	999,999	三輪大介他2名	全面クリア
飛翔鮫	426,880	倉持政弘	69エリア
ダークミスト	283,100	倉持政弘	4面
ダンクショット（１Ｐ）	116×115	桜井文雄	6ゲーム
バブルボブル（１Ｐ）	7,709,760	梅村信行	全面クリア ZAPなし
ＸＸミッション	10,000,000＋α	浜口 誠	
バルトリック	561,850	谷川 誠	5面
サイドアーム	1,834,800	鶴崎貫久	全面クリア
沙羅曼蛇	2,690,000	杉山忠則	4-2

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	4,100,600	UUU	6-2
飛翔鮫（１Ｐ）	280,910	BIC	
メジャーリーグ	1,317,800	一試合36点くん	
カルノフ	795,680	ASG-OJM	5面
バミューダトライアングル	609,600	ASG-EXI	
ローリングサンダー（ニューバージョン）	488,520	ASG-Y,W	全面クリア
サイドアーム	1,798,600	LU-SCZ²	
エクセライザー	233,400	PELL	
ワンダーモモ	230,500	ASG-Y,W	4-4
アルカノイド	930,110	T,M	全面クリア

ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カルノフ	608,710	S,K	9面
サイドアーム（１Ｐ）	1,835,300	ガンシップmkⅡ	1コイン 全面クリア
スーパーバブルボブル	6,957,900	MTV 水野	ZAP 2回 88面
ローリングサンダー（ニューバージョン）	354,200	湘南爆笑族	5人設定
怪傑ヤンチャ丸	223,300	SAY	
アウトラン（デュアルウェイ）	5'03"27	Southern Hero	75秒設定
魂斗羅	326,000	湘南爆笑族	5人設定
ダンクショット	117×110	あまちゃん	6ゲーム
ワンダーモモ	155,000	2代目スケバン刑事 麻宮サキ	3-3

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魂斗羅	1,444,000	FP (ETV)	全面クリア
飛翔鮫	1,068,770	CHAR 細川	エリア187
ワンダーモモ	176,400	ZETA-YUZI	3-4
エクセライザー	268,700	細川 剛	
ローリングサンダー（ニューバージョン）	524,800	後藤あきひろ	全面クリア 3人設定
カルノフ	999,999	山口孝司 (ERO)	全面クリア
ジャンボウ	381,200	炭畑智哉	最終面クリア
ダンクショット		FZR	8面
アレックスキッド（１Ｐ）	390,990	EPG (ODOR)	8面

アスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス	4,439,430	RV	
カルノフ	999,999	Sgt.Pepper	全面クリア
ピタゴラスの謎	184,280	MAX	1コイン 25面
ワンダーモモ	145,900	NAG	3-4
アウトラン	49,983,780	ASAKA	4'52"03
ローリングサンダー	371,480	Sgtpepper	7面
魂斗羅	1,576,900	Sgtpepper	全面クリア
ダンクショット	119-108	CCB	6試合
奇々怪界	1,576,950	ジョニー大倉	5周6面
沙羅曼蛇	2,435,900	NAO	4-1

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★アウトラン（ストーンヒル）	4'43"03	by ベキの RYO	ルート↗↗↘↘
ハングオン	48,617,210	BOBBY	4'34"29
飛翔鮫	1,103,980	NEC 鮫人	エリア186
アレックスキッド（１Ｐ）	271,180	BOBBY のアスレチックキッド	3人設定 6面
魂斗羅（１Ｐ）	1,276,600	これが限界の NEC	3ミス 全面クリア
ワンダーモモ	203,000	"おや?" のEXP	4-1
サンダーセプターⅡ	452,980	N天堂 YAMAHEN	6面
沙羅曼蛇（１Ｐ）	3,839,600	DRU	5-5
ピンボット	9,999,999＋α	つボイノリオ バンザイ!!	ソーラボーイス 570万
のぼらんか	268,600	人は私を ZEN ちゃんと呼ぶ	2面

ビデオインマツヤ丸太町店　京都
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側　☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー	373,780	明円栄二	8面
飛翔鮫	860,950	久々の浜田	エリア160
魂斗羅	1,893,700	M.BOY	全面クリア
アウトラン（デュアルウェイ）		吉田賢司	4'49"90
アルカノイド	1,363,320	死RYO のはらわた	1コイン 全面クリア
バブルボブル（ノーマル）	9,999,990＋α	みやもと	6周目63面
カルノフ	999,999	みやもと他4名	全面クリア
奇々怪界	794,950	M.BOY	16面
サイドアーム	2,056,100	みやもと	全面クリア ノーミス
ＡＳＯ	3,739,060	死RYO の群れ	全面クリア

ダイエーレジャーランド藤ノ森店　京都
京都府京都市伏見区深草キトロ町82 ダイエー店内　☎075-642-4100

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カルノフ	1,000,000＋α	マイケル宮崎	全面クリア
飛翔鮫	592,990	マイケル宮崎	85エリア
サイドアーム	1,832,200	ブロンコが一番	全面クリア
奇々怪界	544,950	ブロンコが一番	2周目9面
バブルボブル（２Ｐ）	6,458,950	加藤一馬 & 藤森章	
バブルボブル（１Ｐ）	3,277,770	林本光司	
スーパーバブルボブル	5,955,640	豊田均 & 加藤一馬	全面クリア
沙羅曼蛇	2,052,400	誰でも抜けっぞー	
快傑ヤンチャ丸	1,369,900	スーパーマンITO& SUD&DAI	
スラップファイト	2,560,420	ブタの竜はギョロの口ぐせです	

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（１Ｐ）	9,999,990＋α	ACC	1コイン ZAP4回 ハード
魂斗羅（１Ｐ）	1,551,800	Sgt. Pepper	1コイン 全面クリア
カルノフ	999,999＋α	Sgt. Pepper	1コイン 全面クリア
奇々怪界	439,400	YOU	11面
サイドアーム（１Ｐ）	1,823,400	Sgt. Pepper	1コイン 全面クリア
サイキック５	905,300	AHO	1コイン 6面
ローリングサンダー（ニューバージョン）	293,200	MA !	エリア8
怪傑ヤンチャ丸	288,000	YOU CAN	1コイン 6面
熱血硬派くにおくん	999,950＋α	ACC	ノーマル 1コイン
バミューダトライアングル（１Ｐ）	435,910	東 山	1コイン 6面

なんばＣＩＴＹビッグキャロット　大阪
大阪市南区難波5-1-60 なんばCITY内 ☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーモモ	199,300	松本 利也	4-1
ローリングサンダー（ニューバージョン）	432,700	武田 建一	3人設定 全面クリア
魂斗羅（１Ｐ）	1,861,800	A.I- アテナの盆踊り	全面クリア
エクセライザー	724,400	RX-JYU	
ワギャン	124	和田　剛	
カルノフ	999,999	中尾 俊之 RX-JYU	共に全面クリア
飛翔鮫	746,250	RX-諸星あたる	エリア142
サイドアーム（１Ｐ）	1,803,200	家高 周司	全面クリア
アウトラン（レイクサイド）	41,953,230	No.19ゆうゆだよ! by 上田 和哉	4′52″87
ジャンボウ	340,400	下野 算己	

プレイシティキャロット京橋店　大阪
大阪府大阪市都島区東野田町5-1-19 ☎06-358-1585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーモモ	146,500	KJG-KEIFNR	3-4
飛翔鮫	1,003,730	KJG-HYPER	エリア152
エクセライザー	1,392,200	KJG-深呼吸して	26面
カルノフ		KJG-すもちゃん & いもちゃん	1コイン 全面クリア
魂斗羅（１Ｐ）	1,750,900	KJG-KEIFNR	1コイン 最終面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	599,400	STAC-パチスロファミリーズT.S	10面 3人設定
サンダーセプターⅡ	454,400	STAC-パチスロファミリーズVIL	6面
怒号層圏（１Ｐ）	1,487,030	KJG-深呼吸して	1コイン 最終面クリア
アウトラン	49,981,640	IOO寝屋川のSTR	4′53″5
奇々怪界	637,200	KJG-KEIFNR	13面

ゲームセンターニュー光　大阪
大阪府大阪市南区心斎橋筋2-33 ☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
時の戦士	339,800	デター	易
飛翔鮫	313,700	ヤマモト	エリア56
アルカノイド	330,280	サインはA	難易度B 20000のみ
ピタゴラスの謎	212,140	K & G	14面
サイドポケット	113,500	楠　正忠	ノーマル
ローリングサンダー（ニューバージョン）	384,320	ABC	3人設定
ピンボールアクション	667,640	ヒカリ	難易度3
ジャンボウ	71,000	大塚二郎	ノーマル
カルノフ	130,120	ボクサーN	やや難
奇々怪界	183,900	KKK	難易度C

ハイテクセガ１０３　大阪
大阪府堺市北瓦町2-1-28 ☎0722-21-7266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カルノフ	982,300	×××	
カイロスの館	634,560	NPC-ABO	8面
ティードオフ	-7	KAS & IMO-HH	1コイン 22ホール
アレックスキッド	162,630	FUK-HAS	
サイドアーム	1,958,700	AI-戸田信也	
飛翔鮫	467,920	AI	エリア89
アルカノイド	855,160	日陰物	全面クリア
ピタゴラスの謎	482,900	マリリン	
アウトラン（レイクサイド）	40,504,280	天夏冬	4′52″59
奇々怪界	702,850		

マイコンゲームＩ，Ｂ　＆　ＺＯＮＥ　兵庫
兵庫県尼崎市東園田町5-46-10 ☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	348,110	スタンチノーブル ウラノフ	エリア65
魂斗羅	1,297,300	デビット	1コイン 全面クリア
ル・マン２４（ミニスピンタイプ）	367,000	トラ・トラ・トラ	ラップ4
魔境戦士	402,600	ローンウルフ	ノーマル
バブルボブル	9,999,990＋α	富 樹 FUGA-C	スーパー ノーマル
奇々怪界	487,200	久々の RUN	ノーマル
カルノフ	999,999＋α	河石 潤 PON	1コイン ノーマル
ワールドカップ	8-0 VICTORY	サンマの弟	スタンドタイプ
ティードオフ	22ホール −2	千夏ちゃん	1コイン
ビッグイベントゴルフ	−10	中日ドラゴンズ	1コイン

アミューズメントファンシティローレンⅠ＆Ⅱ　和歌山
和歌山県和歌山市元寺町1-8-3 ☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（１Ｐ）	3,729,440	村居啓司	ノーマル設定
バミューダトライアングル	483,540	北山　XAM	
ダンクショット	108×103･110×103･111×107	山本洋一	
バブルボブル（１Ｐ）	4,171,500	芝田秀樹	
カイロスの館	871,100	モリヤ君	
沙羅曼蛇	2,280,500	中野幸次郎	
奇々怪界	776,850	山路和成	14面
ル・マン２４	521,750	小池崇文	
特殊部隊ジャッカル	262,100	山本悦也	
１９４２	11,799,830	中島一彰	全面クリア

ＴＶプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1 ☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魂斗羅	337,700	YZF 森田	ノーマル 6面
飛翔鮫	297,258	つるみ	ノーマル
カルノフ	597,480	藤原俊介	ノーマル
バミューダトライアングル	1,584,500	YZF 森田	ノーマル 最終面クリア
サイキック５	650,000	後　藤	ノーマル 7面
ローリングサンダー（ニューバージョン）	244,740	AGO	6面
無頼拳	55,600	原田敏之	
スーパーバブルボブル（２Ｐ）	3,224,570	森 利守	最終面クリア
ル・マン２４	554,080	GAB	608″7
奇々怪界	514,400	藤原俊介	2周4面

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22 ☎0849-22-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カルノフ	944,730		ノーマル 3人
ローリングサンダー（ニューバージョン）	391,780	HAN	5人設定 全面クリア
グラディウス	615,800	ひー溝部	ノーマル
アルカノイド	968,800	麻弥ちゃん	
ニューアルカノイド	897,010	ERIKO	
ワンダーモモ	132,500	AHO	3-3 クリア
プレビリアン	1,382,400	エテコー	ノーマル
飛翔鮫	318,300	KO	ノーマル
エクセライザー	219,400	サトル	ノーマル
魂斗羅	163,600	ミユキ	ノーマル

プレイシティキャロット常磐店　香川
香川県高松市常磐町1-5-9 ☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	4′50″18	フォゾン一刻(DON)	
飛翔鮫	596,040	N.M	標準設定 エリア85
ワンダーモモ	148,700	R.E.M!!	ランクA 3-3
魂斗羅	1,406,300	R.U.N	標準1コイン 全面クリア
バルトリック	210,700	フォゾン一刻(DON)	標準 4面
怒号層圏	396,090	フォゾン一刻(DON)	標準
ＸＸミッション	9,999,990＋α	フォゾン一刻(DON)	標準
サンダーセプターⅡ	4,508,090	フォゾン一刻(DON)	標準 6面
ローリングサンダー	316,680	フォゾン一刻(DON)	3人設定 8面
奇々怪界	9,999,990＋α	フォゾン一刻(DON)	標準

ビッグキャロット高松店　香川
香川県高松市片原町2-4 ☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	519,370	N.M LOVE	エリア77
魂斗羅	574,100	JEPPY	
エクセライザー	207,300	JEPPY	
沙羅曼蛇（１Ｐ）	1,608,800	ワンダーモモ	3-1
カルノフ	761,530	A.M	9面
サンダーセプターⅡ	432,580	フォゾン一刻(DON)	6面
ワンダーモモ	83,700	ナムコ命っ子	3-1
サイドアーム	656,800	中島さんの家のみゆきさん	
ローリングサンダー（ニューバージョン）	120,620	たろすけ	4面
アルカノイド	956,370	緑のハッピの似合う奴	最終面クリア

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（１Ｐ）	4,887,290	SHIN	
サイキック５	5,050,700	No.18 永田ルリ子命	
★バミューダトライアングル	1,876,310	SURPASSER R.T	最終面クリア
飛翔鮫	1,395,840	No.19 岩井由紀子	
ダークミスト	332,960	SURPASSER R.T	2面
ダンクショット	120,112	ゆうゆ with おニャン子クラブ	9試合
カルノフ	999,999	No.18 永田ルリ子命	最終面クリア
パニックロード	1,071,000	SURPASSER LEE	11面
サイドアーム	1,948,900	南平 A.C No.3 TAZ	
アウトラン	51,951,230	No.18 永田ルリ子命	

高知プレイハウスウイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7 ☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	45,870,930	H.U	5′00″09 車イージー
アウトラン（レイクサイド）	50,499,730	RYU	4′53″28 車イージー
沙羅曼蛇	3,177,900	まいてい	4周目5面 ノーマル設定
バブルボブル	9,999,990	平　影清	ZAP使用
スーパーバブルボブル	4,300,000	網師野真伸	99面
スペースハリアー	28,176,250	･M･	全面クリア
エンデューロレーサー	30,167,697	RYU	4′07″97 65秒設定
アルカノイド	1,259,900	KGB 窪田	全面クリア
スターフォース	6,267,200	長田和也	42面
ギガスマークⅡ	1,638,120	YOKO♥	

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18 ☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス	4,028,860	G.M.C.DURAN	1コイン Nミス Zクリア
★飛翔鮫	4,920,360	G.M.C.N･K	9周目 エリア899
魂斗羅	1,304,100	G.M.C.KBC	ランクアップ 最終面クリア
サイキック５	7,428,100	G.M.C.えるす	最終面クリア
ワンダーモモ	276,000	G.M.C.N･K	1コイン 4-4
ローリングサンダー	555,160	G.M.C.YKK-FAIRY	10面クリア ノーマル
アウトラン（デュアルウェイ）	40,066,570	E.A	4′51″37
パニックロード	9,000,000＋α	G.M.C.えるす	97面
バミューダトライアングル	1,656,610	G.M.C.えるす	最終面クリア
★サンダーセプターⅡ	530,170	G.M.C.えるす	ランクB マーシャル

プレイシティキャロット久留米店　福岡
福岡県久留米市六ツ門町2-34 三信ビル2F ☎0942-35-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーモモ	149,200	ASCII	3-4
サイドアーム	1,842,300	ASCII	全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	645,540	ASCII	全面クリア 3人設定
スターウォーズ	6,226,895	アロンベーダー	36面 ハード
アウトラン（デュアルウェイ）	43,899,920	赤城山23号	5′00″31
アウトラン（レイクサイド）	46,653,830	赤城山23号	5′00″96
飛翔鮫	404,830	プリティ Yos	エリア80
バブルボブル（１Ｐ）	9,999,990＋α	1コインのプレイ 黒いブルゾンの少年	1コイン

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6 ☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	44,686,940	片山道久 (ZMC-RGX)	75秒設定 4′53″74
魂斗羅	2,197,300	片山道久 (ZMC-RGX)	全10面 クリア
カルノフ	999,999＋α	古野裕志	10面
沙羅曼蛇	2,328,200	山下邦人	3-6
ワンダーモモ	147,200	片山道久 (ZRS-RGX)	3-4
１９４２	11,654,330	佐々木大蔵	全面クリア
妖魔忍法帖	142,700	佐藤博利	3面
ローリングサンダー（ニューバージョン）	396,100	綾部健太郎	10面
グラディウス	1,315,000	前田　徹	3-7
スーパーバブルボブル（１Ｐ）	9,999,990	永谷康晃	ZAP-8回 53面

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル ☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バルトリック	117,380	田中貞二	2面
ザインドスリーナ	302,500	小島敬輝	4面
ワンダーモモ	150,900	浦川　聡	3-4
特殊部隊ジャッカル（１Ｐ）	290,500	小野義貴	
ＸＸミッション	998,800	田川　務	ノーマル
飛翔鮫	383,320	宮原　亮	68エリア
プレビリアン	655,600	小島公昭	23面
沙羅曼蛇	2,196,700	古野裕志	3-5
サイドアーム（２Ｐ）	1,800,200	石本　章 & 永田哲也	全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	265,600	中原勇夫	8面

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2 ☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイドアーム（１Ｐ）	1,819,710	MKK	1コイン クリア
アルカノイドⅡ	823,400	HRX	
エクセライザー	92,900	山口 健	
ローリングサンダー（ニューバージョン）	287,740	TASAKI	6面
スーパースプリント（１Ｐ）	21,900	山口 健一	1コイン
サンダーセプターⅡ	357,490	山口 健一	5面
沙羅曼蛇（１Ｐ）	2,199,200	山口 健一	1コイン 3-5
怪傑ヤンチャ丸	330,100	山口 健一	3人設定 1コイン
怒号層圏（１Ｐ）	1,270,180	M･S 三男	クリア 1コイン
ワンダーモモ	169,800	砂の小舟	9面 1コイン

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ ☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	373,470	HIT	ランクB
ワンダーモモ	95,200	H･H	3-2
エクセライザー	104,700	T･O	ノーマル
カルノフ	999,999	V･S	全面クリア
魂斗羅（１Ｐ）	203,600	B･B	ノーマル
サンダーセプターⅡ	329,460	C･B	ランクA
アルカノイドⅡ	1,002,870	S･R	ノーマル
サイドアーム	1,805,400	HIT	全面クリア
ザインドスリーナ	1,230,520	小 野	全面クリア
アレックスキッド	120,000	KOB	4面

チャレンジ・ハイスコア・コーナー参加店募集

チャレンジ・ハイスコア・コーナーでは，全国集計の意義を考えて，今まで参加店のなかった県にかぎり，今回参加店を募集します。より一層楽しいコーナーになるようご協力をお願いします。

《参加条件》

①岩手，千葉，奈良，鳥取，島根，山口，徳島，佐賀，鹿児島の今まで参加店のなかった県のみが対象です。

②店長もしくは，従業員の人が正確にハイスコアをチェックしている店（ハイスコアラーの自己申告をチェックなしに載せている店は不可）。

③原則として，毎月10種類のハイスコアが送れる（何か月も同じハイスコアしか送れない店は不可）。

④店長，従業員もしくは店の関係者が，ハイスコアのチェック，編集部への送付ができる（店の常連等の関係者以外に，集計をたのまざるをえない店は不可）。

⑤その他こちらの注意事項にしたがってもらえる店。具体的には，

○毎月13日必着の〆切りを守る。

○備考らん（ランクの設定，終了ラウンド，途中経過，タイムなど，スコアの比較に必要な条件を書くらん）を全機種必ず記入する。

○正しいスコアを記入する（うそのスコアを送る店は絶対に不可。編集部だけでなく，まじめにスコアを送ってくれている参加店やこのコーナーを楽しみにしている読者にまで迷惑がかかります）。

これらの条件は必ず厳守願います。

参加事項にあてはまるお店で，ぜひ，このコーナーに参加してみたいというゲーム・センターのかたは，右の用紙もしくは，それに準じた用紙に，現チャレハイ参加店の記入方法を参考に記入して，別紙に必ず店のPRと，店の代表者の氏名，捺印の上，〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社 出版部 マイコンBASICマガジン編集部「チャレンジ・ハイスコア参加店募集」係まで，4月13日必着で，お送りください。（編集部）

マイコンBASICマガジン　月号
チャレンジ・ハイスコア・コーナー用ランキング表

Ⓐ店名 (20文字以内)

Ⓑ県名

Ⓒ住所 (26文字以内)

Ⓓ ☎ (局番から局番の間は－を記入してください)

	①タイトル	②スコア	③スコアラー(18文字)	④備考(12文字)
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

新作注目ゲーム：

通信欄：

お願い

★この原稿はコンピュータ処理しています。各マス目に1文字ずつ規定の文字数に収まるよう記入してください。（例）…グラディウス　4，291，000KAL（ベーマガ）

★今月のしめ切りは　　月　　日（必着）です。

▲チャレンジ・ハイスコア・コーナー記入用紙

神宮前キャロットハウス　宮崎

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 神宮前プラザビル ☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魂斗羅（1P）	2,589,800	MGF 瀬野	1コイン 全面クリア
バルトリック	843,180	MGF NYA	ノーマル 7面
ワンダーモモ	308,400	MAC-TAG	1コイン 全面クリア
エクセライザー	1,292,600	CAN	1コイン 33面
アウトラン（新Ver・デュアルウェイ）	4'45"25	MAC-TAG	車イージー ↘↘↗↘
飛翔鮫	1,620,750	MAC-TAG	1コイン エリア279
カルノフ	999,999＋α	MAC-TAYO	1コイン 全面クリア
奇々怪界	9,999,990＋α	MAC-TAG	27周目2面 7時間55分
ローリングサンダー	517,040	MAC-TAYO	3人設定 10面クリア
バルトリック（女の子）	247,610	MAC-RIO	ノーマル 3面

プレイシティキャロットパーツボックス　熊本

熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館2F ☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	715,000	S-OKT	全面クリア 3人設定
ワンダーモモ	294,200	GMC SDH	1コイン 全面クリア
アウトラン（レイクサイド）	4'52"51	GMC NOM	
ル・マン24	564,700	GMC NOM	599"3 65秒設定
ダライアス	5,691,910	GMC NOM	1コイン Yゾーンクリア
サイキック5	10,579,500	GMC NMC	1コイン 全面クリア
魂斗羅	1,805,200	GMC SDH	1コイン 全面クリア
飛翔鮫	1,287,810	GMC C.M	エリア243
エクセライザー	999,900＋α	GMC CM	28面
カルノフ	999,999＋α	GMC MTN	1コイン 全面クリア

ヤングパレスゲームセンター　沖縄

沖縄県沖縄市中央1-14-2 サンシティ通り ☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魂斗羅	1,424,500	永山盛次	全面クリア
沙羅曼蛇	2,078,300	K.K	3-6
ティード・オフ	22ホール -6	村田なおや	全面クリア
ダンクショット	115-117	えっくす	全面クリア
サイドアーム	1,826,900	えっくす	全面クリア
スラップファイト	4,959,610	えっくす	
XXミッション	741,700	えっくす	
バブルボブル（1P）	5,239,000	じょしちょあー	100面
バブルボブル（2P）	6,007,610	じょしちょあー えっくす	100面
スーパーバブルボブル（1P）	3,594,070	じょしちょあー	73面

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

NEC


NECのPC－CM202(モデム)はPC－6001でも使えますか？

〔兵庫県神戸市・**中村浄重14才**〕


PC－6001にはRS－232Cインターフェースはオプションになっていますから，PC－6061(価格14,800円)が必要です。それで，PC－CM202を接続して使うことが可能になります。

ただし，通信用ソフトが必要になりますので，もし自作が不可能な場合はPC－6001用ROMカートリッジに「ターミナルソフト（PCS－6002R，価格9,800円)を利用するとよいでしょう。

〔回答者：**Mr.60**〕


PC－6001mkIIをMr. PCのようにFM音源が使えるようにできないのでしょうか？もし，できるなら，くわしく教えてください。

〔大阪市・**名無しのゴンベイ15才**〕


PC－6001mkIIでMr. PCのようなFM音源をサポートするために，FM音源カートリッジが販売されています。

PC－60M55（価格9,800円）というものですが，このカートリッジにはスピーカが内蔵されていませんので，ラジカセやステレオ・セットに接続して演奏を楽しむようになっています。

また，付属としてMr. PCにも付いている作曲・自動演奏用ソフト「ミュージライタ」とN60m－BASICのPLAY命令で演奏するための拡張命令パッケージがテープで付属されてきます。

〔回答者：**Mr.60**〕


PC－6001mkII＋PC－60M55（FM音源）で，LFOは使用できますか？もしもできるなら，その方法を教えてください。

〔長崎県北松浦郡・**スペースハリアー14才**〕


残念ながらLFOの使用方法はないようです。

〔回答者：**Mr.60**〕


僕は，PC－6601を持っています。今度,PC－60M55（FM音源カートリッジ）を買おうと思うのですが，メディアがテープ専用ですね。ディスクのものはあるのでしょうか？ないなら，付属のソフトをディスクに移すことはできますか？

〔新潟県小千谷市・**天棋団体科学部14才**〕


PC－60M55（FM音源カートリッジ）には「ミュージライタ」とN60m－BASIC用拡張命令パッケージがテープで付属してきますが，これはフロッピーディスクへ移すことができます。付属のマニュアルにはそのへんのことが書かれていますので問題ありません。

〔回答者：**Mr.66**〕


ビデオアートボード・ペイントツール（PS－88－012－2W価格15,000円）の機能をくわしく教えてください。

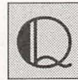
〔愛媛県宇和島市・**後藤　修16才**〕


ビデオアートボード・ペイントツールでは20種類ものメニュー・アイコンからマウスで処理を選択する方式になっています。このメニュー・アイコンはつぎのようになっているのです。

カラー選択：色の指定
トーン選択：塗りかたの指定
ブラシ選択：塗るものの指定
ルーペ：一部分の拡大(編集可能)
サークル：円を描く(塗りつぶし可能)
ボックス：箱を描く(塗りつぶし可能)
ライン：線を引く
ペイント：塗りつぶし
複写／移動：絵の複写／移動
絵の保存：絵の保存(一部分可能)
絵の表示：絵の取りだし(一部分可能)
トラッシュ：画面消去

他にもイメージスキャナからの読み込みや，他のグラフィック・ソフトのデータをペイント・ツールの絵に変換したりすることもできます。

〔回答者：**やっちゃん**〕


PC－8800シリーズに使用可能なマウスには，「バスマウス」と「シリアルマウス」とがありますが，性能の違いを教えてください。

また，ビデオアートボードには，どちらのマウスが対応しているのですか？

〔埼玉県比企郡・**孔雀18才**〕


シリアルマウスとはシリアル・インターフェース(RS－232C)に接続するもので，バスマウスとは外部バス（マウス・インターフェース，汎用I／Oインターフェース)に直接接続して使用するものです。マウスの性能，使いかたにはちがいはありませんが,ソフトウエアがちがってきますので対応ソフトでないと動作しません。

ビデオアートボード・ペイントツールはPC－8872（バスマウス）に対応しておりますので，シリアルマウスではご使用になれません。

〔回答者：**やっちゃん**〕


PC－KD551K(ディスプレイ）は，PC－8801mkIISR以降の機種で使えますか？

〔新潟県長岡市・**NAUSICAA15才**〕


PC－8801mkIISR以降の機種でも，PC－KD551Kなどの，デジタルRGB入力専用のディスプレイでも使用可能です。

しかし，PC－8801mkIISR／FR／MR／PC－8801FH／MHの特徴であるアナログRGB出力を使用した,512色中の8色表示をすることはできません。

デジタルRGBを使用した場合の表示色は，8色中の8色となります。

〔回答者：**雄太郎**〕


僕は，カラー・ディスプレイのPC－8048NをPC－8801mkIIFRで使っていますが，漢字の表示が40文字×10行または12行で表示されます。40文字×20行または25行での表示はできないのですか？

《第1表》SCREEN文による文字の指定

SCREEN3の場合

WIDTH文の指定	表示できる全角文字の数
WIDTH 80, 12	40文字×12行＝480文字
WIDTH 80, 10*	40文字×10行＝400文字
WIDTH 40, 12	20文字×12行＝240文字
WIDTH 40, 10*	20文字×10行＝200文字

SCREEN4の場合

WIDTH文の指定	表示できる全角文字の数
WIDTH 80, 25	40文字×25行＝1000文字
WIDTH 80, 20*	40文字×20行＝ 800文字
WIDTH 40, 25	20文字×25行＝ 500文字
WIDTH 40, 20*	20文字×20行＝ 400文字

＊SCREEN文を実行すると，WIDTH文の第2パラメータ(行数/画面)は，自動的に10または20に設定されます

〔埼玉県草加市・**直ちゃんらしいや！16才**〕



N88－日本語ＢＡＳＩＣでは，**第１表**に示すとおり，ＳＣＲＥＥＮ文により，全角文字の表示できる数が決定できます。

ＳＣＲＥＥＮ３がカラーモード

ＳＣＲＥＥＮ４が専用ディスプレイ・モードです。

＊カラーモード

640×200ラインのディスプレイおよび640×400ラインのディスプレイを，640×200ラインモードで使用した場合のモード。

＊専用ディスプレイ・モード

640×400ラインのディスプレイを使用した場合のときだけ使用可能なモードです。

ＰＣ－8048Ｎは，640×200ラインのディスプレイですので，ＳＣＲＥＥＮ４は使用できません，なぜ640×200ラインのディスプレイでは，漢字が10行または，12行になるかと言うと，漢字は16×16ドットで表現されているためです。

英数字は８×８ドットです。

200ライン＝200ドットですから，200ドットを文字の大きさ16ドットで割ると12.5となり12行が最大と言うことになります。

したがって，40文字×20行／25行は使用できないことになります。

〔回答者：**雄太郎**〕



ＰＣ－9801ＶＭで，ファイル名に漢字を使うには，どうしたらよいでしょうか？

〔愛知県名古屋市・**奥村貴央13才**〕



Disk－ＢＡＳＩＣの場合，ファイル名に漢字を使用することはできません。

たとえば，ＳＡＶＥ"漢字"としますとＢＡＤ ＦＩＬＥ ＮＡＭＥになり，セーブができません。

なお，ＭＳ－ＤＯＳの場合，ファイル名に漢字が使えます。

ＭＳ－ＤＯＳ上のワープロ・ソフトは，漢字のファイル名で文書をセーブすることができます。

〔回答者：**BASICの手塚**〕



98シリーズ用マウスのＰＣ－9872とＰＣ－9872Ｋのちがいと，それぞれの値段を教えてください。

〔愛知県豊橋市・**小丸水戸守泰秀12才**〕



ＰＣ－9872ＫはＰＣ－9872とハードウエア仕様は同じで，デザインが一新され，手になじみやすい流線形スタイルになりました。

また，マウスの硬球にすべりにくい材質のものを採用しましたので，つるつるの机の上でころがしても，スリップしません。

価格は従来と同じ，20,000円です。

〔回答者：**98LTの引野**〕



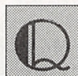
ＰＣ－9801Ｆ２を持っています。Ｆ２で２ＨＤを使いたいのですが，ドライブ・ユニットにどのようなものがありますか？

〔栃木県真岡市・**上杉　寛12才**〕



５インチ２ＨＤタイプのものは，ＰＣ－9831－ＭＷ（価格18,000円），3.5インチ２ＨＤ／２ＤＤタイプ（スイッチ切り替え式）のものは，ＰＣ－9831－ＶＷ２（価格120,000円）が接続できますが，Ｆ２の場合は１Ｍバイトタイプのドライブを接続するためのコネクタがありませんので，ＰＣ－9801－15，８インチ（１Ｍバイトタイプ）フロッピーディスク・インターフェース・ボード（価格28,000円）が必要となります。このボードをＦ２の本体背面の拡張スロットに入れ，そこに２ＨＤのドライブを接続します。

〔回答者：**ハードの瀧上**〕



ＰＣ－9801Ｆ２を使用しています。ＦＭ音源を使ってみようと思っていますが，ＦＭ音源ユニットというものがあるのでしょうか？あればその機種を教えてください。

〔埼玉県川越市・**猪俣　敦夫13才**〕



ＰＣ－9800シリーズには，ＦＭ音源を含む８オクターブ６重和音のサウンド機能を持ち，サウンド出力端子の付いたボードがあります。

このボードは，取り付けることによりＢＡＳＩＣが拡張され，ＢＡＳＩＣ命令で使用可能になります。

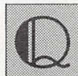
品名　サウンドボード

型名　ＰＣ－9801－26Ｋ

価格　25,000円

〔回答者：**サウンドボードの佳子**〕

任天堂



ディスクカードを入れるケースが壊れてしまったので，ケースだけ買うことはできないのでしょうか？

〔千葉県松戸市・**岡崎正志12才**〕



ディスクカードのカードケースは任天堂のほうで販売していますので，直接申し込んでください。

〔回答者：**マリオ**〕



ファミリーベーシックを使って打ち込んだプログラムをディスクカードに保存することはできないのですか？

〔兵庫県養父郡・**安立悟史15才**〕



ファミリーベーシックで打ち込んだプログラムをディスクカードに保存することは，現在のところできません。

〔回答者：**マリオ**〕



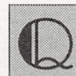
ファミコンのディスクカードで"ＤＩＳＫ ＴＲＯＵＢＬＥ ＥＲＲ，27"とでたのですが，任天堂に送れば，修理できるのでしょうか？

〔大阪市・**岡崎庄治13才**〕



ディスクカードのエラー27は，ディスクにキズや汚れがついている可能性があり，ほとんどの場合が修理不可能です。

〔回答者：**マリオ**〕



ファミリーベーシックの専用のデータ・レコーダの価格を教えてください。

〔鹿児島県指宿郡・**上木原　淳13才**〕



ファミリーベーシック専用のデータ・レコーダは，9,800円です。

〔回答者：**マリオ**〕

松下



ＦＳ－Ａ１でパソコン通信をやりたいのですが，どのようなものが必要ですか？

〔神奈川県川崎市・**安生浩之13才**〕



ＦＳ－Ａ１を使ってパソコン通信をするには，ＭＳＸ用通信モデムＦＳ－ＣＭ820（価格29,800円）とモジュラー・ジャック式の電話が必要です。ご家庭の電話がそのままで使えますが，モジュラー・ジャック式でない場合は工事の必要があります。あとは，自分の欲しい情報を提供しているネットワークにアクセスするだけです。

ＦＳ－ＣＭ820の通信方式は300bps 全二重，1200bps半二重の２種類が選択でき，表示用漢字ＲＯＭも内蔵しています。また，約100件の電話番号を記録でき，オート・ダイヤル機能もついています。

ネットワークによっては，会員制のものなどありますので，申し込み方法などくわしいことは直接ネットワークに問い合わせてください。

〔回答者：**BULUMA**〕



ＦＳ－Ａ１につなげられる3.5インチのディスク・ドライブを教えてください。

〔兵庫県城崎郡・**樋口勝己13才**〕



FS－A1にはMSX用の3.5インチフロッピーディスク・ドライブが使えます。パナソニックからは，FS－FD1（価格44,800円）がでています。ディスク容量は2DDでフォーマット時720KBです。このディスク・ドライブにはMSX－DOSシステムとワープロ・プリンタFS－PW1用のJIS第2水準漢字の入ったディスクが1枚付属しています。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕



今度発売される，ワープロ・プリンタの仕様を教えてください。

また,MSXオーディオ・ユニットも教えてください。

〔東京都新宿区・**斉藤一勇17才**〕



ワープロ・プリンタFS－PW1（価格40,800円）はMSX2用の日本語ワープロと住所録・名刺管理ソフトを内蔵した24ドット漢字プリンタです。もちろんMSX－BASICからも使用できます。

このプリンタは，画面表示用の16ドット漢字ROMと，印字用の24ドット漢字ROMを持っています。どちらもJIS第1水準です。第2水準の漢字はフロッピーディスク・ドライブFS－FD1（価格44,800円）に付属の第2水準フロッピーを使えば使用できますが，第2水準のROMは使用できません。MSXオーディオ・ユニットはFM音源内蔵です。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕



イメージスキャナ（FS－RS500）について，くわしい機能を教えてください。

〔宮城県柴田郡・**大槻俊一？才**〕



イメージスキャナFS－RS500（価格59,800円）は，MSX2用の画像入力装置です。最大官製ハガキサイズの絵を白黒のデータとしてVRAMに取り込むことができます。もちろんMSX－BASICで絵を取り込んだり，使用したりできます。

MSX2パソコンとの接続にはカートリッジ・スロットを使いますが，この接続インターフェースにはROMソフト（タイニーペイント）が内蔵されていますので，簡単な操作で絵を取り込んだり，色を付けたり，加工することができます。また，ワープロ・パソコンFS－4600Fと組み合わせると取り込んだ絵をワープロ文書の中にはり付けたり，印刷したりすることができます。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

カシオ



カシオのMX－10で，♡マークなどのグラフィック記号がキーボードには書いてありません。どのようにしてだすのですか？

〔兵庫県神戸市・**和泉昭彦13才**〕



MX－10の説明書の29ページにでているように，ハートマークなどは，グラフィック・キーを押しながら，各キーを押してだします。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕



MX－10をMX－101のようにワイヤレスが使えるようにしたいのですが，MX－101に付属の送信アンテナや受信アンテナをつければ，ワイヤレス・パソコンになるのでしょうか？

〔福島県いわき市・**日高徳元14才**〕



なりません。MX－101はワイヤレス仕様のため，有線仕様のMX－10にくらべ，出力を高くしてあります。また，MX－101の送信周波数は，UHF用の470.25～478.25MHzで，MX－10のとはちがいます。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕



「QD－7」はカセット・テープからの自動転送機能がそなえられているそうですが，カセットでロード5分ぐらいのマシン語も自動転送できるのですか？

〔兵庫県赤穂郡・**小林泰幸12才**〕



できます。ただし，プロテクトがかかっていたり，プログラム・サイズがMSX本体のRAMの容量を越えるとできません。

〔回答者：**妖怪屋敷稲妻ドクロ**〕

シャープ(MZ)



MZ－1500でフロッピーディスクを使いたいのですが，接続することはできますか？

〔神奈川県横浜市・**川合一広17才**〕



もちろん接続可能です。MZ－1F07が発売されています。5インチ2ドライブ内蔵型でインターフェースおよびケーブルも付属されています。MZ－1500では，内蔵のスロットが1スロット用意されていますので，そこに収納します。しかし，別売のMZ－1500用ディスクBASIC（MZ－2Z032）が必要となります。

〔回答者：**MZいちばん**〕



MZ－2200でCMOS－RAMボード（MZ－1R12）を使うとどのようなことができるのですか？教えてください。

〔茨城県土浦市・**裕ちゃん17才**〕



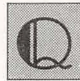
MZ－1R12（S－RAM）は，システムBoot Loarder機能として利用あるいは，外部メモリとして利用が可能です。つまり，あらかじめ，システム（たとえば，付属のBASICなど）をS－RAM上に登録しておいて，電源投入と同時にシステムを起動することができます。バッテリー・バックアップ機能のあるCMOS RAMで構成されていますので，不揮発性メモリとして使用できます。つまり，本体の電源を切っても，データの保存が可能になります。

また，I／Oポートを使用して，BASICのINP@，OUT@命令を使い，データの読み書きを行なうことができます。つまり外部メモリとして使うことが可能になります。MZ－1R12の仕様はつぎのとおりです。

(1) 記憶容量 32Kbyte
(2) Boot用ROM 4Kbyte
(3) データ保持時間 約1.5か月（150%充電した場合）

〔回答者：**MZいちばん**〕

シャープX1



僕はX1Fモデル10にフロッピーディスクのCZ－503FをI／Oポートに接続しています。

今度，漢字ROMとFM音源ボードを増設したいのですが，スロットがたりません。同時につけるにはどうすればよいのですか？

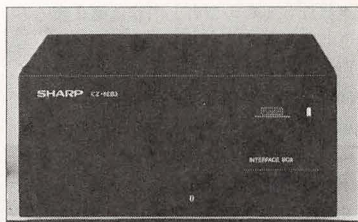
〔千葉県市原市・**浜田英幸14才**〕



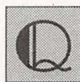
X1Fモデル10の場合，本体内蔵の拡張I／Oポートは2ポートです。したがって，3ポート以上の拡張をするときは，別売拡張I／Oボックス（CZ－8EB3価格33,800円）を使います（**写真1**）。この拡張I／Oボックスは各種インターフェース・カードを最大4枚まで収納可能です。まず，付属の拡張I／Oボードを本体内のI／Oポートに装着し，そこからボックスを接続します。

なお，X1／X1ターボはI／Oポートを最大で4ポートまでしかサポートしていませんので本体内に残る1ポートは使用できません。また，I／Oボックスに別のI／Oボックスを拡張するようなこともできません。

（回答者：**多田太郎**）



▲CZ－8EB3



X1Gを家庭用テレビに接続することはできますか？もし，できるのならどのようにすればいいのでしょうか？

〔埼玉県富士見市・**中12才**〕



X1G（CZ－820C，822C）は，本体のマルチビジュアル端子（M.V.OUT）と家庭用テレビのビデオ入力端子を接続して使用することができますが，お手持ちのテレビにビデオ入力端子がない場合はRFコンバータ（AN－58C 価格2,980円）が必要になりま

す。RFコンバータをテレビのVHFアンテナ端子，外部アンテナに接続して使います。

このとき注意することは，X1G本体の同期モード・スイッチ（SYNC・MODE）をB側にすることと，できるだけ1,000文字表示（40桁モード）で使用するということです。しかし，細かいドット表現の画面はちらつきや色変化を生ずることやスーパーインポーズも使用できません。以上のことはマルチビジュアル端子にビデオを接続して録画をする場合にも同様にあてはまります。

〔回答者：多田太郎〕



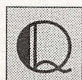
「X1Z's STAFF」は，MSX用のマウスで使うことができますか？

〔神奈川県平塚市・原田高明15才〕



「X1Z's STAFF」で使用できるマウスは，CZ－8NM1あるいは「嬉楽画ターボ(CZ－114SF)」に付属のマウスです。他のものは使えません。

〔回答者：多田太郎〕



X1用シングル・ディスクのCZ－503FをX1CSに接続するのに必要なものはありますか？また，BASICのシステム・ディスクは付いていますか？

〔広島市・若杉紀彦13才〕



CZ－503Fはシングル・タイプのフロッピーディスク・ユニットで，インターフェース・カードを付属していますので，X1CSのように本体に拡張I／Oポートのある機種では他に必要なものはありません。

ただし，BASICのシステム・ディスクは付属しておりませんので別売のディスクBASICをお求めください。別売ディスクBASICの型名と内容は**第2表**のとおりです。

以上のことはデュアル・ドライブのCZ－502Fでも同じです。また，CZ－503Fは増設用インターフェースを内蔵していますので，もう1台フロッピーディスク・ユニットを増設することができます。

〔回答者：多田太郎〕



X1シリーズで使えるアセンブラをいくつか紹介してください。お願いします。

〔富山県下新川郡・四杉誠一13才〕

《第2表》ディスクBASICの種類

	CZ－8FB01	CZ－124SF	CZ－8WB51
内容	CZ－8FB01V1.0	CZ－8FB01V2.0	CZ－8FB02V1.0
	CZ－8CB01V1.0	CZ－8FB01V1.0	CZ－8FB01V1.0
		CZ－8CB01V1.0	CZ－8CB01V1.0

《第3表》市販アセンブラ

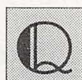
ソフトウエア名	メディア	発売示	価格	備考※
DUAD-X1	5"・3"	アスキー	39,800	I
Z80アセンブラ開発キット (MR-ASM+MR-ID)	5"	アーマット	12,800	C
X1エディタアセンブラ	T	エム・アイ・エー	10,000	I
Z80アセンブラ/逆アセンブラ	5"	カーネル	12,000	C
Simple ASM	T	コーラル	9,800	I
DR-ART80	5"・3"	ソフトウェアインターナショナル	50,000	C
MACRO-80	5"・3"	マイクロソフトウェアソシエイツ マイクロソフト ソフトウェアインターナショナル	20,000	C
SLRZ80ASM	5"	ウェッジソフト	16,800	C
SLR MAC	5"	ウェッジソフト	16,800	C

※IはIPL起動
CはCP/Mが必要



X1／X1ターボシリーズで使用できる市販のアセンブラには，**第3表**のようなものがあります。逆アセンブラ・デバッカなどがセットになったものもあり，価格のほうもまちまちで，CP／M上で使用するもの，単独で起動して使用するものと使用方法にもちがいがあります。

〔回答者：多田太郎〕



X1用のカラーイメージボードのCZ－8BV2の特徴について，くわしく教えてください。

〔千葉県市原市・薮下晴喜17才〕



CZ－8BV2(**写真2**)についてはは以下にくわしくご紹介します。

カラーイメージボードII CZ－8BV2（X1／X1ターボ用）価格39,800円。

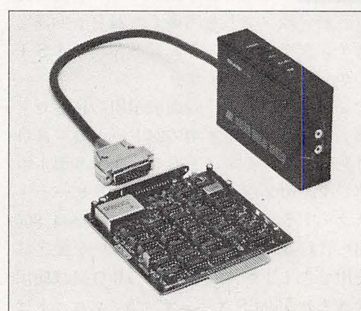
〈概要〉

カラー画像入力装置カラーイメージボード（CZ－8BV1）の画質を向上させ，付属のツールをさらに充実させたものです。CZ－8BV1同様X1／X1ターボのI／Oポートに装着して，テレビ，ビデオ，ビデオカメラなどの映像をカラー静止画像として入力します。CGツールとして，またはビデオ編集やオリジナル絵はがき作成などに幅広くご利用いただけます。

〈特徴〉

① 画像入力の高速処理

●入力映像を1／60秒の高速で取り込み，X1ターボのDMA転送により約0.2秒(X1は約0.8秒)でグラフィック・メモリへ転送。



▲CZ－8BV2

●ハイスピード・モノクロモードの開発により0.05秒（X1は0.3秒）というハイスピード取り込みを実現。

●コマ落し効果，ストロボ・アクション効果，テレビインテレビ表示など多彩な演出効果が可能。

② 新スクランブル回路搭載で色表現もよりあざやかに

●独自のスクランブル回路（タイリング処理で中間調，中間色を表現する）に新たにデジタルスクランブル方式を採用。中間色の表現がより豊かに。

③ アプリケーション・ソフト「カラーイメージツールII」を付属

●画像処理として拡大・縮小，切りぬき，輪郭(りんかく)抽出，白黒変換，ネガポジ反転などができ，データのセーブ・ロード，カラー・ハードコピー，画面合成などをサポート。アイコン表示で操作も簡単。ストロボアクション，モザイク変換など新機能も追加されました。

〔回答者：多田太郎〕

★ ★

HOT INFORMATION

シャープからX1用カラービデオプリンタ新発売

シャープからX1・X1turboシリーズ用カラービデオプリンタ（CZ－6PV1 価格198,000円）が発売されました。

これは，X1・X1turboシリーズと組み合わせることにより，映像の静止画がカラーでプリント・アウトできるだけではなく，シリーズ対応のグラフィック・ツールで作成したCGなどもプリント・アウトできます。

このプリンタの主な特徴は，イエロー，マゼンタ，シアン各色64階調だせる昇華染料熱転写法による高画質フルカラー・プリントが，標準と拡大の2種類のサイズプリントができ，入力も，NTSC（ビデオ）信号，アナログRGB信号，デジタルRGB信号，コンピュータ・パラレル・インターフェース信号（付属のソフト使用時のみ）に対応してということです。

また，付属のソフトを使用することにより，文字の挿入／削除などの文章編集が可能となり，各種ソフトで作成した画面をプリント・アウトできるようになります。

問い合わせ先：〒329-21 栃木県矢板市早川町174番地 シャープ(株) テレビ事業部「マイコンBASICマガジン」係



▲ビデオ・プリンタCZ-6PV1

シャープから，有効桁20桁のポケコン2機種発売。

シャープから，有効桁数20桁の倍精度BASICを採用したポケット・コンピュータのPC－1280（価格24,800円）とPC－1475（価格26,800円）の2機種が発売されました。

PC－1280は，携帯に便利な折りたたみタイプ。片面に，24桁2行表示液晶ディスプレイ，もう一方にキーボードがあるユニークなデザインです。8.4Kバイトのラ　AMを実装し，別売のRAMカートリッジを接続すれば，最大40.4Kバイトまで拡張できます。

また，ポケット・ディスクにも対応しており，別売ディスク・ドライブに接続すれば，データの管理も楽になります。

PC－1475は，1280の機能に加え，105α関数機能，連立方程式に便利な行列機能，データの確認や修正ができるデータ蓄積統計機能など演算機能を重視した設計です。

この機能にして，この価格はうれしいですね。

問い合わせ先：〒639-11 奈良県大和郡山市美濃庄町492番地 シャープ(株) 情報システム事業本部 コンピュータ事業部 商品企画部 「マイコンBASICマガジン」係



▲PC-1280



▲PC-1475

サンクレストJP.から，新型TVフィルタF・SII発売！

ベーマガの広告でおなじみのサンクレストJPから，TVフィルタの新製品F・SIIが発売されました。

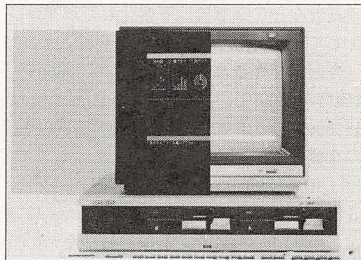
このフィルタは，目に有害な紫外線を画面から100％カット，可視光線も75％カットして，あなたの目を守ってくれます。

また，ギラギラやチラツキをおさえ，なおかつ，F・SIに比べ約10％鮮明画像になっていますから，美しい色をそのまま楽しむことができます。

サイズは，14型，16・17型，18・19型，20・21型の4種類で価格は順に，8,000円，10,000円，11,000円，13,000円です。

現在，新発売記念キャンペーン実施中(5月31日まで）ですので，半額で通信販売しています。このチャンスをのがす手はないですよ。

問い合わせ先：〒577 大阪府東大阪市柏田西1－9－15 サンクレストJP.「マイコンBASICマガジン」係 ☎06－303－4152



▲TVフィルタF・SII

天昇電気のコンピュータ・ロボット「ドンキホーテ」に人気集中!!

天昇電気から発売されている，コンピュータ・ロボット「ドンキホーテ」（DQ－601）が，今，静かなブームになっています。

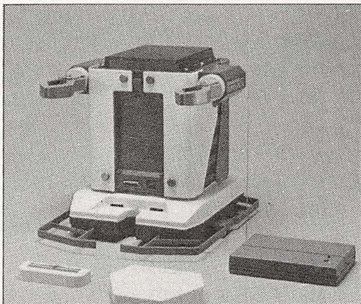
写真を見てわかるとおり，一見，ユニークなスタイルのこのロボット，じつは，たいへん頭のいいロボットなんですよ。4ビットMPUを中心とするコントロール部を中心にアーム・メカニズム，センサー・オプションなど，まさにこれは，最新鋭テクノロジーと呼べるほど。

コントロールは，パソコンから，FM無線で電波を飛ばして，操作します。

また，専用の時計，　赤外線センサー，超音波センサーなどのユニット（価格各9,800円）や音声合成PCM（価格8,800円）をつけることで，音成合声による目覚し時計や超音波センサーのガードマンになったりします。

これは便利ですね。価格は本体＋送信ユニット＋ペン用アダプタ＋ゲーム用備品＋ユーザーズマニュアルで49,800円です。

問い合わせ先：〒142 東京都品川区小山1－3－3 天昇電気工業(株)「マイコンBASICマガジン」係



▲天昇電気の「ドンキホーテ」

カシオから数字・統計などの演算を強化したポケコン3機種発売

カシオのポケコンFXシリーズに新しい仲間が3機種加わりました。FXシリーズは，理工系の学生のエンジニア向けの数学や統計などの演算機能を強化したポケコンとして広く愛用されてきた機種です。

今回，発売されるのは，「FX－860P」(価格24,800円)，「FX－841P」(価格19,800円)，「FX－840」(価格19,800円)の3機種です。

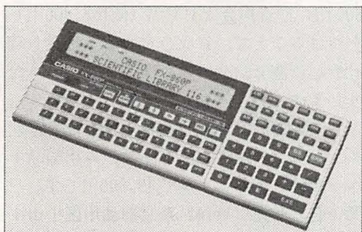
「FX－860P」は，連立方程式や2次，3次方程式などの諸計算，回帰分析・検定などの統計の他にも，物理・科学などの公式集116種をライブラリーとして付属しています。また，本格的BASICと最大64Kバイトまで拡張できるRAMを持っています。

「FX－841P」は860Pの廉価版にあたる機種で，前者を基本性能に近ずけたものなのです。でも，ROMは最大40KBまで拡張可能だし，51種類の統計用プログラムを実装していますので，十分に実用に耐えうる実力は兼ねそなえているわけです。

さて，最後の機種「FX－840P」は，通産省主催の情報処理技術者試験で，62年度から使用される新アセンブラ言語〝CASL〞を搭載し，仮想COMETをシミュレートすることができます。

最近のポケコンは，すごい機能を持っているんですよ。

問い合わせ先：〒163 東京都新宿区西新宿2－6－1 カシオ計算機(株) 広報室「マイコンBASICマガジン」係



▲FX-860P

エプソンから，PC-9801コンパチブル・パソコンが発売

セイコーエプソンから，PC－9801Vシリーズの豊富なソフトが走る，PC－98コンパチブル16ビットパソコン「エプソンPC－286シリーズ」が4モデル発売されます。

このシリーズの特徴は，

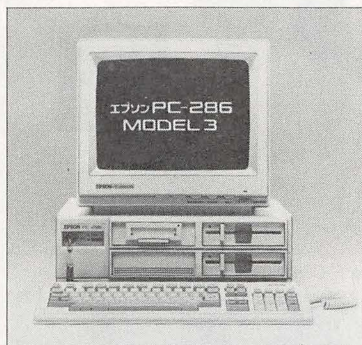
①CPUに80286 10MHzをノーウエイトで使用し，超高速の処理能力を持っています。

②内蔵型マスメモリ（20MバイトHDD，40MバイトHDD，20Mバイト・カセット・ストリーマ）が増設可能です。

③その他，キーボード・ロック機能，6／8／10MHzの3段切り換えスピード，目の健康のために，カラー・アンバー・グリーンの3段切り換えモニタなど内容は充実しています。

今回発売されるのは4タイプ。model 1（1M／640KバイトFDD2基標準装備，価格378,000円），model 2（2FDD＋20MバイトHDD，価格580,000円），model 3（2FDD＋20MバイトHDD＋20Mバイトカセット・ストリーマ，価格760,000円），model 4（2FDD＋40MバイトHDD，価格722,000円）があります。

問い合わせ先：〒392 長野県諏訪市大和3－3－5 セイコーエプソン(株) 広報室「マイコンBASICマガジン」係



▲PC-286 model 3

ヒューマンソフトから，ワープロ付「漢字大工さん」が新発売

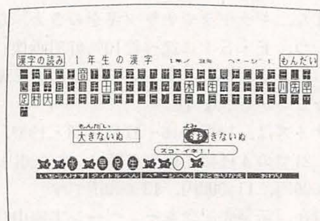
ヒューマンソフトの教育ソフト「計算大工さん」につづく第2弾は，漢字の勉強用の「漢字大工さん・読み方編」です。

このソフトの内容は，小学生で習う，996字の教育漢字を使って，漢字の読みかたを勉強するものです。ドリルは自作ものとデータに入っているものと2種類使え，さらに，その問題の配当学年まで表示してくれます。だから，手間もかからず，楽しみながらどんどん漢字をおぼえていくというわけです。

また，このソフトにはJIS第1水準の漢字を実装したワープロもついています。つまり，小中学生だけではなくて，家族みんなで利用できるソフトなのです。

対応機種は，PC－9800シリーズとPC－8800シリーズで，フロッピー2枚組，価格は8,000円です。

問い合わせ先：〒170 東京都豊島区東池袋2－62－8 ビッグオフィスプラザ902 ヒューマンソフト「マイコンBASICマガジン」係



▲漢字大工さんの実行画面

渡部商事ファントム渋沢店オープン

パソコン・ソフト，ファミコン・ソフト，周辺機器，キャラクター・グッズの通信販売でおなじみの渡部商事ファントムが，3月12日(木)に，神奈川県秦野市（小田急線渋沢駅近く）に，渋沢店をオープンしました。

お店の特徴はハード主体のパソコン・ショップが多い中にあって，ソフトを中心に販売しています。新作ソフトの点数も多く，店頭にない商品でもすぐに取りよせできるお店です。

新作，注目ソフトなどなんでも社長の渡部さんに相談してください。

お店は当分休まず営業しています。

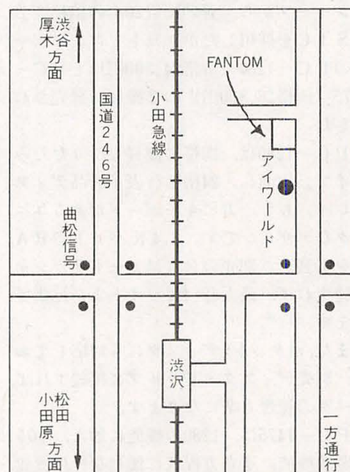
今後はファントムとして，4月より静岡，沼津，福岡，札幌などで新店オープンしていきます。

なおオープン記念として，ベーマガ読者で来店のかたに限り，5月号を見せるとプレゼントが用意してありますよ。

住所　神奈川県秦野市曲松2－3－16
☎ 0463－88－7666
営業時間　AM10：00～PM8：00



▲渡部商事渋沢店店内にて



▲渡部商事渋沢店のMAP

福岡のみなさん，ありがとう!!

3月21，22日の2日間，福岡のベスト電器福岡本店で行なわれたAVG&RPG講座は，おかげさまで2日で500人以上の人たちに集まってもらい，大好評のうちに幕を閉じた。ボクと内藤さんとのフリートーク，ENIXの新作『ジーザス』の独占公開など，福岡のみなさんと一緒にとても楽しい時間を過ごすことができた。会場にきてくれたみなさん，本当にどうもありがとう！

とくに印象に残っているのが，みなさんからの鋭い質問のかずかずだ。それから，空港まで行くタクシーを自転車で追いかけてきた神野クン，一緒にラーメンを食べた行弘クン，薬師丸ひろ子の直筆サインをくれたTY－2クン，キミたちのことはしっかりと覚えてるゾ！



また，福岡でイベントか何かあったら，もっとたくさんのみなさんで盛大に盛りあがろうね！ （山下 章）

山下 章先生の「レスキューAVG&RPG」発刊記念 トーク&サイン会 池袋西武百貨店で開催

4月19日(日)に，池袋西武百貨店9階で新刊の「レスキューAVG&RPG」の発売記念トーク&サイン会を行ないます。

この会場では，昨年12月に「AVG&RPGII」の発売を記念して行ないましたが，何と600名の来場者があり大盛況でした。

今回は，AVG&RPG講座，人気ソフトの解説，質問コーナー，サイン会を行う予定です。当日は，特別ゲストとして，VGMプログラムでおなじみのYU－YOU先生も来店。お得意のVGMミュージックをガンガン流してくれるそうです。

会場では新刊本の「オールアバウトナムコII」，「ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集」や新作キャラクター・グッズなどの販売も行なっています。みんなで見に来てくださいネ！

日時：4月19日
（講演は2～3回予定）
場所：池袋西武百貨店9階パソコンフォーラム
問い合わせ先：西武百貨店池袋店パソコンフォーラム
☎03－981－0111



◀新刊「レスキューAVG&RPG」

BMお楽しみプレゼント⑤

①コナミから，今月のベーマガで紹介したなつかしのパズルゲーム「Qバート」のMSX版を5名のかたにプレゼント。

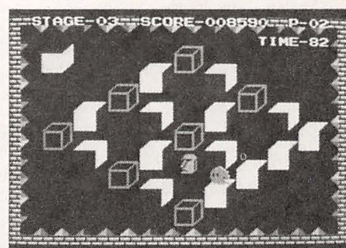
②NECから，PC－88VAの新発売に合わせて作られた斉藤由貴ちゃんのポスターを10名のかたにプレゼント。

③名古屋の名物，パソコンショップマップより，5月19日のオープン200日祭を記念して，感謝の心をこめた，おしゃれな柄と元気のでるカラーの特製Tシャツを10名のかたにプレゼントします。なお，サイズはフリーサイズです。

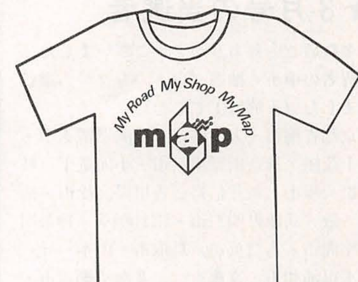
応募方法は，ハガキに①住所②氏名③年令④職業⑥電話番号⑦所有のパソコン（メーカー名，機種名）⑧希望の商品名を記入して，〠141 **東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社 出版部 マイコンBASICマガジン編集部 「BMお楽しみプレゼント⑤」係まで，5月8日**（消印有効）までに送ってください。



▲NECのPC88VAポスター



▲コナミのQバートMSX版



▲マップ特製Tシャツ

★3月号プレゼントの当選者：①ゲームグラス「スーパーG」は新潟県小千谷市・山村周興君他9名。「ウルトラスーパーG」は兵庫県芦屋市・前川 裕君他9名。②ローリングサンダーのポスターは大阪府堺市・宮田和幸君他4名。③パックマンのカンペン・ケースは富山県東砺波郡・坂田和穂君他19名のかたに決定しました。

で・ば・ぐ

★87年3月号120ページのMZ-2500用「OMNIE'S STORY」のリスト2に誤りがありました。530行と960～990行，1430～1490行，1570～1580行を**リストA**のように訂正してください。

★87年4月号125ページのMZ-2500用「BATTLE RACER」のリストに誤りがありました。1160～1310行を**リストB**のように訂正してください。

なお，これらは，漢字モードのまま，プリント・アウトした結果グラフィック文字が，漢字等に化けてしまったために起こったものです（MZ-2500は，BASIC起動時は漢字モードに設定してあります）。

どうもすみませんでした。

（編集部）

☆

《リストA》OMNIE'S STORYの訂正リスト

```
530 CU=CU+1:U$=scrn$(CX,CY):if U$="┤" or U$="├" or CU>CH then 560

960 CMX=2:CY=22:console 0,25,28,12:locate 29,18:print string$(10,"┤");"→";
970 for I=1 to 4:print "→"+"┤"+string$(8," ")+"┤"+"⇒";:next
980 print "→"+string$(10,"┤");:locate 29,14:print "┤┤┤┤↓←←←←┤60┤↓←←←←┤┤┤┤";
990 locate 33,14:print "ROUND┤";:locate 36,16:print using "##";RD;

1430 print string$(28,"┤"):for I=1 to 23:print [1] "┤┤"+string$(24," ")+"┤┤"
1440 next:print [1] string$(28,"┤");
1450 console 0,25,28,12:for I=0 to 1:print string$(12,"├├├├├├├├├├├├");:next
1460 for I=2012 to 2047:poke@ $38,I,asc("├"):next
1470 locate 30,1:print "┤OMNIE'S┤";:locate 30,2:print "┤┤STORY┤┤";
1480 locate 29,5:print "┤HI-SCORE┤";:locate 31,7:print using "######0";HS;
1490 locate 32,10:print "┤SCORE┤";

1570 CR$(0)=chr$(128):CR$(1)=chr$(129):W$(1)="┤┤┤":W$(0)="   "
1580 P$(1)="┤↓←├↓⇐├↓←├⇓←┤":P$(0)=""
```

《リストB》BATTLE RACERの訂正リスト

```
1160 locate 20,16:print "   ▌▐   ";spc(15);"   ▌▐   "
1170 locate 20,17:print "   ▌▐   ";spc(15);"   ▌▐   "
1180 locate 20,17:print "  ▟▖▗▙  ";spc(15);"  ▟▖▗▙  "
1190 for I=0 to 20
1200 locate 20,10:print "        ";spc(15);"        "
1210 locate 20,11:print "        ";spc(15);"        "
1220 locate 20,12:print "   ○    ";spc(15);"   ○    "
1230 locate 20,13:print "  ▄▄▄   ";spc(15);"  ▄▄▄   "
1240 locate 20,14:print " ▟███▙  ";spc(15);"•▟███▙  "
1250 locate 20,15:print "•▐▀▀▀▌• ";spc(15);" ▀▀▀ •  ":play ,,"04C32":pause 3
1260 locate 20,10:print "•      •";spc(15);"  .  .  "
1270 locate 20,11:print "╲  ○  ╱ ";spc(15);". ▂  .  "
1280 locate 20,12:print " ▀▄▄▄▀  ";spc(15);"  ▄▀▘   "
1290 locate 20,13:print "  ▄▄▄   ";spc(15);"  ▄▄▄   "
1300 locate 20,14:print "  ▄▄▄   ";spc(15);" ▗▟▄▄   "
1310 locate 20,15:print "  ▄▄▄   ";spc(15);" ▀▀▀▀   ":play ,,"04C32":pause 3
```

楽しく考えてステキなプレゼントを!!

BMスーパー・クイズ

今月の出題者は **編さん!**

★今月の問題

みなさん，いかがお過ごしですか？新しい学校，または新しいクラスはどうかな？友だちもたくさんできたんじゃないかな？

ところで，今月のBMスーパー・クイズですが，わたし，編が担当します。がんばって答えてください。

みなさんも，驚いてしまったことと思いますが，なんと，昨年暮れにクロック周波数を今までの約2倍の8MHzとして処理速度をアップさせた，PC-8801FH/MHが発売になったばかりだというのに，またまた，NECから，PC-8800シリーズの最上位機種ともいうべきパソコン，“PC-88VA”が登場しましたね。

これは，RAMのメインメモリが512Kバイト，グラフィックスも65,536色を表示，さらにMSXパソコンなどでおなじみのスプライト機能をパワーアップさせ搭載したなどの特徴があげられます。しかし，なんといっても，このPC-88VA，PC88と言えども16ビットのCPUを搭載しながら，Z80同等の8ビットCPUと命令コンパチブルなモードがあるということです。

さて，このPC-88VAに載せてある16ビットCPUですが，98で使われているCPUと命令互換のあるものです。このCPUは，つぎの三つのうちのどれでしょう。

① 6502
② V30
③ A30

正しいと思われるものを，とじ込みハガキの解答コーナーの数字にマルを付けてお送りください。

★4月号の正解

③ 明石家さんま

★3月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で以下の方々が当選されました（正解は①でした）。

東京都青梅市・太田修司／静岡県清水市・井上茂樹／神奈川県横浜市・小河竜平／岐阜県大垣市・新井信裕／香川県高松市・福田　敬／兵庫県明石市・沼倉裕重／神奈川県座間市・古賀英司／鳥取市・山本　昇／埼玉県浦和市・遠藤憲一／北海道網走市・黒沢聖章

以上10名

★今月の賞品

正解者の中から抽選で，DEMPAペンタン提供「Ⓒセガ・エンタープライゼス　アウトラン／ファンタジーゾーンの下敷」を各5名の方にプレゼントします。ふるってご応募ください。



▲ファンタジーゾーン下敷



▲アウトラン下敷

★応募のきまり

本誌とじ込みの愛読者カード（ハガキ）に解答コーナーがあります。問題をよく読んで，正しいと思う答の番号にマルをつけてください。

ハガキに，住所，氏名，年令を記入し，40円切手をはって送ってください。もちろんアンケートやOFコーナーも書いてもいいですよ。

○**しめ切り**：5月8日(金)
○**正解の発表**：6月号(5月8日発売)
○**当選者の発表**：7月号(6月8日発売)

KONAMI NEWS STATION

超ムズカシ・ゲーム

火の鳥

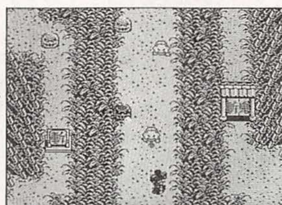
HINO TORI

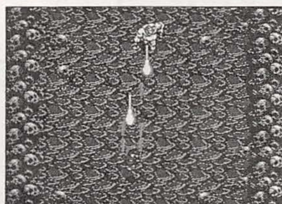
～鳳凰編～ ©コナミ1987 ©角川春樹事務所・東北新社

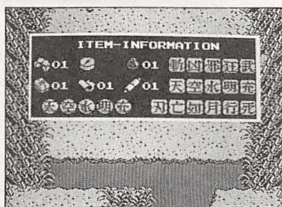
ちょっと役立つ隠しコマンド公開！



対応機種：ＭＳＸ２
価　格：5,800円







4月5日発売

我王は「斬」のステージではやくも行きづまっていた。そのとき，彼の目の前に火の鳥が姿を現わした。我王はたずねた。

我王：敵の攻撃がキツすぎて，撃っても，撃っても，撃っても，撃ってもやられてしまう。どーしたらいいのですか？

火の鳥：我王よ，キーボードを持っているなら，ポーズをかけて“GAOOOOOOOOOOH”と打ち込みなさい。

我王：なになに，Ｏは10回ですね。ひー，ふー，みー，……（と打ち込む)。

すると，どうであろう！　我王の残数が10人増えたではないか!!

我王：うおおおーっ！　これで10人力だぜえーっ。
うーむ，しかし，これだとコンティニューを３回くり返すのと，あまりかわらないのでは……。

火の鳥：……!!　ほーっほっほっほっほっ……。(F.O.)

と，まあ，そーゆーワケで試してみやう。わーっはっはっはっ。

★開発からのメッセージ★

ROOM1013の謎!?

コナミのＭＳＸ２ソフト「火の鳥～鳳凰編～」，楽しんでくれたかな？　エンディング・デモを見たキミ！感動したかい？

今回の開発苦労話は，エンディング・デモにまつわる，とっておきのネタ，「ROOM1013の謎」だ！

火の鳥のエンディング・デモには，「SPECIAL THANKS」として「ROOM1013」の名前があがっている。果たしてROOM1013とは何だろう。そこで，各界の有名人にインタビューしてみた。

魔城研究家・ポポロン氏
「うーん，ヒュドノスの目玉の数かな？」

責め道具研究家・シモン氏
「ビシッ！　悪魔よお去り！　ビシッ」

ゴルネボ探検家・ミッチェル氏
「火の鳥を使えば，キングコング２のセーブができるよ」

からくり道中家・ゴエモン氏
「こばんを貯めて通行手形を買えば楽々じゃ」

と，みんな勝手なことを言っているので，彫刻家のガオー氏にきいてみよう。

「ROOM1013というのは，神戸にあるコナミソフト開発ビルの最上階のスィート・ルーム（大部屋とも呼ぶ）のことだ。火の鳥を開発したスタッフは，ほとんどみんな1013号室で寝泊まりしていたんだ，うーん，苦労したんだなあ。のほほん」

うーん，どうも非愴感が足りない説明だけど，ガオー氏の言うとおりROOM1013は，別名「ザコ敵部屋」と呼ばれる４人部屋なんだ。４人部屋にもかかわらず，多いときは10人ぐらい寝ちゃうんだ。さながらジグソーパズルのようにね。

ということで，次回の開発苦労話をお楽しみに！



コナミファンQ&A

いつもコナミにいろんな質問や情報をくれるファンのみんな，どうもありがとう。みんなのために，このページをかりてお返事しようと思います。

その前にお願いです。コナミの会社に電話をかけてくれるみなさん，本当は電話での質問の受付はしていないんです。だから，できれば質問はハガキでください。

そうすれば，コナミのおにーさんやおねーさんが，みんなの悩みにお答えします（悩みっていっても，コナミのゲームに関してのですよ。感ちがいをしないように…)！

ビクター音産と読者を結ぶ

CROSS MEDIA CLUB

NO.1

新レーベル『D-PHOTON』,『ファン・ファクトリー』誕生!!

ビクター音産PS制作部は，マイコンBASICマガジンの誌面を借りて，一方的，かつ勝手に『クロスメディア・クラブ』設立を宣言する！ 当クラブは最新ソフト情報の提供にとどまらず，読者とPS制作部のパイプ役として，相互交流のお手伝いをしたい，と考えているのでありマス。

第1回の今回は，クロスメディア・ソフトの新しい仲間，『D-PHOTON』の話題を中心にお送り致しましょー。

3レーベルの三つどもえの開発体勢に，乞う御期待！

ビクター音産のソフトといえば『クロスメディア・ソフト』だが，そこにさらに二つのレーベルが加わった。1社が複数のレーベルを持つのは，パソコンのソフトでは珍しい。でも，レコード制作が母体のビクター音産にとって，これはごく当然の成りゆき。ソフトを企画・開発形態のちがいでいくつかのレーベルにわけて，互いに良きライバルとして切磋琢磨しようというのだ。

新レーベルの一つは『D-PHOTON』。ビクター音産のほか，HOT・B，コスモス・コンピューター，ジャスト，パンプキンヘッドの他数が共同で作ったレーベルで，早川書房から出版されているSF小説を専門にゲーム化する。SFファンには気になるレーベルだ。

もう一つが，『ファン・ファクトリー・レーベル』。これは，ファン・プロジェクトという新ソフトハウスが中心になって企画・開発を進めていくレーベルで，4月末にMSX用アクション・ゲーム『シャウトマッチ』で華麗にデビューする予定だ。

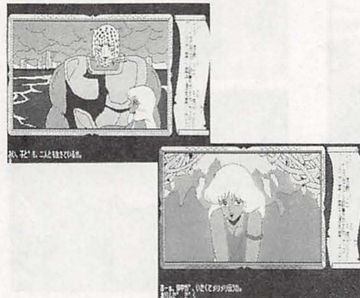
まさに，〝三位一体〟の3レーベル。新作の発売が待ち遠しいけれど，さてキミはどのレーベルのファンになる？（注：できれば，平等にお願いしますね……）

D-PHOTON第2弾は，栗本薫原作『グイン・サーガ――豹頭の仮面』

■PC-8801／mkII／SR／TR／FR／MR／FH／MH／VA 5インチ2D2枚組 7,800円

神林長平原作『敵は海賊・海賊版』でスタートしたD-PHOTONレーベルだが，早くも第2弾が発売された。『グイン・サーガ――豹頭の仮面』は，栗本薫原作の長大なヒロイック・ファンタジーの第1巻をアドベンチャーゲーム化したものだ。

『一夜にしてゴーラ王国に滅ぼされた，中原の由緒正しい王国パロ。〝二粒の真珠〟と呼ばれる王国の唯一の生き残り，リンダとレムスの双児の姉弟。そのとき2人は，妖怪の棲む辺境の森ルードをさ迷っていた。そこに，ゴーラの追手，黒騎士隊が現れて危うし双児！ と，そこに豹頭の仮面をかぶった物語の主人公グインが出現し……』



ゲームは，こんなふうにじつにスリリングにはじまる。スタフォロス砦の城主で，黒死の病に冒されているというヴァーノン伯爵，通称黒伯爵を倒すまで，3人の苦難の旅は続くのだ。

ディスプレイにはレムスから見た情景が描かれ，基本的にはコマンド入力方式でゲームは進む。入力は，カナ，アルファベット（ローマ字→カナ変換される）のどちらでもOK。さらにサブ・テキストとして表示されているコマンドに関しては選択式だ。つまり，言葉探しが楽しめて，なおかつ入力の手間が省ける「折衷方式」で，プレイの楽しさ2倍，3倍という仕掛け。

ゲームの大きな見どころは，グインと灰色猿の戦闘シーンだ。戦闘はコマンド入力で行なうのだが，その間ディスプレイに表示されている，刻々と時を告げる砂時計。このグラフィックを見逃がしてはいけない。これがじつに美しく，じつに緊張感いっぱいなのだ。

『グイン・サーガ』の企画・開発は，『天使たちの午後』で知られるジャストが担当。同社の製品ジャスト・サウンドを接続すれば，コマンドに対するコメントが可愛い女の子で聞こえるというオマケ付きだ。ジャスト初のヒロイック・ファンタジー・アドベンチャー『グイン・サーガ』をプレイして，栗本薫のファンタジックな世界を思う存分，体験しよう！

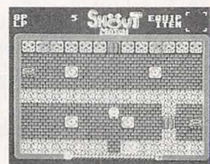
3レーベルの新作が，先を争うように続々と登場！

D-PHOTONレーベル第3弾の開発も着々と進行している。第3弾は，新進ソフトハウス，パンプキンヘッドが企画・開発を担当する，眉村卓原作の『司政官』。人類が宇宙移民を開始した時代が舞台で，プレイヤーは惑星統治のエキスパート「司政官」としてある惑星を運営するシミュレーション・ゲームだ。D-PHOTON初のシミュレーション・ゲームは，6月末に発売の予定。

もう一つの新レーベル，ファン・ファクトリーの第1弾『シャウトマッチ』は，4月に発売される予定だ。このゲームはMSX用のアクション・ゲームで，コマンドを声で入力できるのがミソ。付属のマイクで「発射！」「進め！」などとやるのだ。エキサイトしすぎて，声をからさないように注意しよう。

長男格のクロスメディア・ソフトも，もちろん新作を用意している。まずは，アドベンチャー・ゲーム『新玉取物語』(仮タイトル）だ。これは『新竹取物語』に続く，クロスメディア流に新解釈した昔話のゲーム化第2弾。もう一つは，ロールプレイング・ゲーム『アウトランダーズ』だ。これは，コミック誌『コミコミ』に連載中のビデオにもなった同名の漫画をゲーム化したもの。どちらも，今年の夏に堂々発売の予定だ。

とにかく，毎月毎月発売されるビクター音産3レーベルのソフトに，乞う御期待！



◀シャウトマッチ

『クロスメディア・クラブ』からのお知らせ

クロスメディア・ソフト，D-PHOTON，ファン・ファクトリー・レーベルから発売されるソフトに関する質問をどしどしお寄せください。次号以降のこのページで，担当スタッフが直々にお答えしちゃいます。「私は，ボクは，オレはこう思う」のご意見も大歓迎。質問ご意見等の宛て先は下記まで。はがきまたは封書でお願いします。

宛て先■〒150 東京都渋谷区渋谷1－7－5 青山セブンハイツ701号
ビクター音楽産業㈱ PS制作部『クロスメディア・クラブ』係

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052―773―7770

NEW GAME REPORT

今回のレポートは，ＭＳＸ版「ディーヴァ」です。すでに，「ベーマガ」等の広告でお知らせしているように，ＭＳＸ版「ディーヴァ」は，本年春（T&E開発部では5月の中頃までを春と呼んどります）の発売を目ざして，着々と開発が進行しています。マジなところ，4月の終わりには，発売できそうです。ＭＳＸユーザーの皆さんもう少し待っててください。

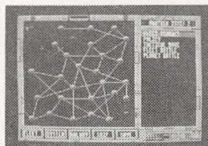
モノクロでたいへん見にくいんですが，右の写真を見てください。戦略シーン，惑星戦シーン，オープニング・デモの画面です。写真からもわかるように，ＭＳＸ「ディーヴァ」は，星系数・操作方法等，他のパソコン版と全く同様の内容となっています。それとここだけの話しなんですが，ＭＳＸ版には，ある特別な仕掛けがしてあります。期待しててください。みんな驚くだろーなあ……。

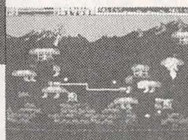
えーと，それからＭＳＸ版は，２メガロムを使用することになりました。何とか，１メガに収めたかったんですが，どーせ，星系の数を減らしたり，デモをカットしたりしたら，みんなからブーブー言われるのは目に見えてるし……。と言うことで，２メガです!! おかげで，惑星戦シーンなんかのグラフィックも，凝りに凝ったものになり，「トーチャン，これがＭＳＸか!?」と言えるほどのできばえとなってます。

もちろん，Ｂ･Ｇ･Ｍ もカッチョイイ曲が何曲か入っています。ただ残念なのは，今回，コストの問題もあり，Ｔ＆Ｅ得意のＳラムが乗っけられなかったことです。

ゲームデータセーブはカセット・テープになりますが，まあ，ＲＰＧとちがってあっちゃこっちゃでセーブしなければならないようなゲームじゃないんで，かんべんしてください。それじゃあまた。バーイ!!

〈MSX ディーヴァ〉


◀戦略シーン


▶惑星戦シーン


▼オープニング・デモ

One Point Advice of DAIVA No.1

ベーマガの読者のみなさんこんにちは。今月から３回にわたって，当社より発売になっているA.S.W.（アクティブ･シミュレーション･ウォー）『ディーヴァ』の攻略テクニックを連載していきます。

連載の予定として，まず，今回が初級編，次回が上級編，最終回が秘奥義編とするつもりです。秘奥義編では，読者のみなさんがあみだしたテクニックを発表したいと思っていますので，どしどしこのコーナーまで送ってください。キミの秘奥義がＴ＆Ｅ SOFTの公認技となるかもしれないぞ!!

―●―

今回は初級編ということで，戦略テクニックの基礎をみっちり行ないます。『ディーヴァ』の基本コマンドは四つと比較的少ないのですが，取りうる戦略の幅は無限ともいえます。

はじめに星系政策について考えてみましょう。『ディーヴァ』の舞台であるヴィシュヌ銀河は，数多くの星系より成り立っており，インドゥーラ帝国が崩壊した現在は，シヴァ・ルドラひきいる元帝国宇宙軍によって支配されているか，それぞれの星系が独立統治を行なっている状態です。あなたも星系の統治者として，さまざまな政策を行なわなくてはなりません。政策には，〈POLICY〉コマンドを使用し， おもに投資と税率の変更を行ないます。

各星系の性格を決定するのに，環境整備・資源開発・技術開発・星系防衛という四つのパラメータが存在します。このパラメータに投資を行なうことによって，そのレベルを向上させることができます。つまり大胆な言いかたをすれば，投資方法しだいでゲームの勝敗が左右されるといってもよいでしょう。

それでは，各パラメータに投資することによって，どのような効果があるか述べてみたいと思います。

環境整備：おもに人口増加に関係しています。人口を増やしたい場合にはここに投資します。

資源開発：資源の産出に関係しています。星系の生産力を向上させたい場合はここに投資します。

技術開発：科学技術のレベルに関係しています。星系の生産力を向上させたい場合はここに投資します。

星系防衛：星系の防衛力に関係しています。重要な星系は，ここに投資して敵の攻撃から守りましょう。

以上のことから，つぎのような戦略が考えられると思います。

戦争にはとにかく資金が必要です。このゲームでは資金が生産力として表現されているので，ゲーム初期段階では，生産力アップが望める資源開発と技術開発に投資をするのが得策です。そして生産力を考えながら，星系防衛にもこまめに投資をし，敵の攻撃に備えましょう。また投資を行なうときは，少しずつわけて投資するよりも，ひとつの項目に1000単位で投資しましょう。というのも，投資によるレベルの向上は，1000単位で行なわれるためです。仕上げは環境整備に投資を行なって人口を増やし，さらなる生産力のアップを図ります。

いかがでしたか，少しはシミュレーションゲームの考えかたが理解できたんじゃないかと思います。それでは，次回またお会いしましょう。

GONDER CLINIC（ゴンダー クリニック）

Ｔ＆Ｅに皆様より寄せられた多くハガキの中から疑問のことがらを紹介し，解答いたしまーす!?

Q ディーヴァやハイドライドII，レイドック等のストーリーは誰が作ったのか。

A 5年ほど前までは，ストーリーから，キャラクター・背景まで，１人で作っていたんです。

しかし，最近は大作を作ることが増えて来たため，5人とか10人という多人数で一つのゲームを作っています。この中には，プログラマー・デザイナー・作曲家等大勢の人が参加しています。ですから，誰が作ったという物ではありません。スタッフみんなの作品です。

Q 百科辞典で「ディーヴァ」に関係してア・ミターバ，クリシュナ等いろいろ調べたんですけど，すべて神や仏に関係していることを知り感激しました。もっと，くわしいことを知りたいんですけど。

A よく調べましたね。だいぶ苦労したんじゃないですか。でもわかったときの気持ちを考えたらなんでもないことかな？ くわしいことを，全部話してもいいんだけれども，それでは貴方がせっかくここまで調べたのにもったいないですよ。調べるヒントを教えてあげますからもう一度がんばって調べて皆に自慢したらどうですか。皆の知らないことを自分だけが知っていることは気持ちのいいもんですよ。

ヒント：インドの歴史と宗教（とくに仏教)を調べて見たらいいと思いますよ。きっと解決すると思います。

エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿8-20-2
新宿アイリスビル7F

★新作情報  仏陀の聖戦

エニックスが放つアクションロールプレイングゲームの超大作〝ガンダーラ～仏陀の聖戦〞が，5月28日全国一斉発売されます。
まずはストーリーの紹介から……。

その昔、この世は『邪神』によって支配され，悪と荒廃に満ちていた。しかし『仏陀(ぶっだ)・・・お釈迦様』の出現とその『法力』によって『邪神』は一掃され，平和がおとずれた。

永い平和が続き『仏陀』は没したが，その遺骨は八つの『仏舎利(ぶっしゃり)壺』に分骨され，八つの世界の『ストーパー(仏舎利塔)』に安置された。『仏舎利』の力によって，しばらくの間『邪神』はおさえられていたが，1000年が経過するにおよびその力もうすれ，ついに『邪神の王』が目ざめたのだった。【末法思想】

『邪神の王』は八つの世界のうち，『仏』たちの力が及ばない六つの世界……地獄界・餓鬼界・畜生界・修羅界・人間界・天上界(六凡界という)……の『仏舎利』を『ストーパー』から盗みだし地底深くかくしてしまったのだった。

『仏舎利』の力が消え，再びこの世には『邪神』どもが姿を現わし，悪と荒廃が蔓延し善良な人々を苦しめ始めた。

さらに，人々が『邪神』の祟りを恐れ洞窟などに身をひそめたため，地上では善良な人々の姿を見ることすら出来なくなってしまった。

仏界からその様子を見た『阿弥陀如来(あみだにょらい)』の命を受け，『虚空蔵菩薩(こくうぞうぼさつ)』と『不動明王(ふどうみょうおう)』は姿を変えて人間界におりかつての『シッダールタ』(お釈迦様の少年時代の名）に匹敵する人物を捜し続けた。

しかし，強大となった『邪神の王』によって『虚空蔵菩薩』は瀕死の重傷を負い，『不動明王』とも別れ別れになってしまったのだった……。

そのころ，世の乱れを救う『仏』の姿を求めて、旅をしていた『シッタール』は，聖地『ガンダーラ』を訪れ，そこで瀕死の重傷を負った戦士に出会った。

その戦士こそ，人間に姿をかえた『虚空蔵菩薩』だったのである。

(そして『シッタール』は，ゲーマーこと『あなた』の生前の姿なのだ。【転生輪廻】)

看病の甲斐もなく『菩薩』の命は尽きたが，『シッタール』にいくつかの道具(アイテム)と，そして重大な使命を託したのだ。……(アイテムのうちの『宝剣』は，別名『降魔剣(こうまのけん)』と呼ばれ，これによって倒された者は，命を浄化され『仏界』に上り，仏に帰依するのであり，けして死を与えるものではないので誤解のないように)

聡明な『シッタール』は『菩薩』の話から，自分に与えられた使命を悟った。それは，

1　人間・地獄・餓鬼・畜生・修羅・天上の六つの世界(六凡界)を支配する，『六大邪神』を倒し，かくし持っている『仏舎利壺』を取返す。

2　各世界の中心にあるといわれる『ストーパー』に『仏舎利壺』を納める。各界クリア

3　クリア後，各界で捕えられている『如来』(『邪神』が目覚める以前に各界を治めていた仏）を救い出し，『位』(大師・明王・菩薩・観音・如来・仏陀の各位)を受ける。

『シッタール』は『宝剣』を握りしめて墓前に誓う。…「かならず『邪神の王』の手から『仏舎利』と，そして『永遠の平和』をとりもどす。」と……

★制作スタッフの方々にガンダーラを作った時のエピソードを語ってもらいました。

●すぎやまこういち先生　（音楽担当）

『僕はこういった感じの(たとえばドラクエ)ゲームが大好き人間なので，すんなりとガンダーラの世界に入っていくことができ，スイスイと作曲できました。ただ不思議なことに，一番長いテーマ曲の“ガンダーラへの道”が5分くらいで出来たのに，効果音とか，5秒程の節目に入るメロディなどに2日もかかってしまったのにはまいりましたね。

自分としては今までのゲームにまったくなかった世界（オリエンタル・ムードあふれる音楽）を表現してゆくということに興味がありましたし，実際何曲かはガメラ音楽（バリ島を中心として広まったインド圏の音楽）を取り入れました。

とにかく今は一日でも早くこのゲームをひとりのユーザーとして遊んでみたいと，思っています。』

●横村ただし先生　（シナリオ・グラフィック担当）

『今までは自分でプログラムまで担当していたのですが，今回は日高さんがプログラムするということで初めてプログラムから離れたので，第三者が見てもすぐわかるという形にシナリオを作成しなければならず，そこのところがこれまでとまったく違っていたので苦労しました。しかし大変だったという点ではやはりグラフィックでしょうね。

キャラクターをいかに表現するかということについても，色の制限などがあり，また，作パターンについても色と同様に制限があったため，許される範囲の中でいかにキャラクターを魅力あるものに作っていくか，いかにより生き生きとした存在にまで昇華(しょうか)させていくか，ということが一番難しく，そしてそれと共に一番やりがいのある部分でもあったように思います。

とにかく今みなさんに見てもらいたいところは，各世界(六凡界)の変化や違いについてです。色あいや雰囲気などひとつひとつを，その世界としてのイメージでとらえ工夫をこらして表現したつもりです。』

●日高徹先生

『苦労したことといえば画面のエンド処理ですね。スクロール・マップ自体は比較的簡単なんですが，敵キャラが画面のはじにいた場合，全部一度に消すのではなくて，よりリアル感を出すためにはじょじょに画面のスミから消していくという方法をとらねばならず，この点には本当に苦労しました。

それと，なるべくたくさんの要素を入れてボリュームのあるゲームにしたかったのですべてのデータに圧縮をかけまくりました。』

私の目標として，パソコンにしかできない世界を表現したいという思いがあって，たとえだファミコンでは作れないもの（グラフィックにおけるキメ細かさ，文字などは漢字を使い，字体もワープロに近ずける）を，目指しているんです。

作るのはとても大変だったけれど、今はとにかくユーザーの方々に楽しく遊んでもらえたら，そのことだけで大満足です。』

①インパクトの強い絵ですね～。気にいってしまいました。
大阪府　かずやくん

②こまかい所まで書きこんでありますね。なかなかよいです。
静岡県
シー・クラウドくん

おれにもいわせろ！

☆わたくしは，アクション・ゲームやシミュレーション・ゲームはきらいなのだ。
だからして，新作のアドベンチャー・ゲームだしてくり～。

（東京都：軽井沢大好き中年）

●好き嫌いをなくさないとりっぱなおとなになれませんよ！とはいうものの君には，ジーザス・アニマルランド殺人事件をおすすめしましょう。どちらも力作ですのでぜひプレイしてみてください。

☆おーい，ＥＮＩＸさん，ＡＶＧ(アドベンチャー)ばっかじゃなくてアクション・ロールプレイング・ゲームも作ってくれ。うでがうずうずしてとまらないんだ!!ジーザスがはやくやりたい!!

（京都府：ケンシロウをたおした男）

●さっきの人は，アドベンチャーで，こんどはアクションロールプレイングですか。だったら「ガンダーラ」ですね！くわしくは特集記事を見てくださいね。

●ポコにもいわせろ～！
最近お便りの内容が似たりよったりで，「ドラクエIIを○○で出してくれ～」とか，○○をＭＳＸで出してちょうだい」とかがほとんどなんです。御意見としてはとても参考になるんだけど，エニ通に載りたい！と思っている人は，もっと個性的なお便りを送ってくださいね。失敗談・体験談などでもいいですよ！

伝言板

■オリジナル漫画大募集

きみはシンデレラボーイになれる！
きみの書いたマンガをエニックスに送ってくれたまえ！ジャンル・ページ数などは自由だ。これは，すごいという人には，エニックスの作品のグラフィックを担当してもらうぞ。
また，作品的におもしろいものは，一気にゲーム化になる可能性だってあるのだ。

送り先
〒160　東京都新宿区西新宿８－20－２
アイリスビル７Ｆ
㈱エニックス
「オレはシンデレラボーイだ！」係迄
〆切　５月30日迄

エニックス展



③エニックス最強のタッグチームの誕生！ねこ＆ペコってところかな。
福岡県　RNKくん。

お手紙下さい

エニックス通信では，イラスト，ご意見など楽しいお便りを募集していまーす。応募はハガキの大きさが基準です。イラストはカラーよりも白黒で濃淡の強いものがベターです。
エニ通は皆さんがつくるページです。特に女性パソコンユーザーのみなさん。おハガキください。バキッ私情をはさむな！（ペコ）
と…とにかくおハガキまってまーす。

編集後記

季節は，もう春ですね。入学シーズンにあわせてエニックスから新たな作品が続々登場です。「ジーザス」，「ガンダーラ」，「アニマルランド殺人事件」とどれも力作ぞろいです。ぜひともプレイしてみてください。

（ペコ＆ポコ）

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応援してください。 (編集部)

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N-5200-05	298,000円	無	無	無	無	3		パソコン情報センター
PC-9801VX2	302,200円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器株式会社
PC-9801VM21	272,400円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器株式会社
PC-9801Vm2	265,000円	有	有	有	有	5		九十九電機　ニューセンター店
PC-9801VX0	246,500円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器株式会社
PC-9801VM2	228,000円	有	有	有	有	3	超人気の16ビット機	パソコン情報センター
PC-9801F3	228,000円	無	有	有	有	3	2DD1＋ハードディスク内蔵	パソコン情報センター
PC-9801UVZ	218,000円	有	有	有	有	4	3.5インチFDD	パソコン情報センター
PC-9801F3	218,000円		有	有	有	4	5Mハードディスク内蔵	日本マイコン流通センター
PC-9801UV2	214,900円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器株式会社
PC-9801LT/2	200,000円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器株式会社
PC-9801M2	189,000円	有	有	有	有	3		パソコン情報センター
PC-9801VM2	180,000円	有	有	有	有	4		シスペック㈱
PC-9801LT/1	166,300円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器株式会社
PC-9801VF2	149,000円	有	有	有	有	4		パソコン情報センター
PC-9801F2	149,000円	有	有	有	有	3	16ビット機のベストセラー	パソコン情報センター
PC-9801F2	148,000円	有	無	無	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-9801U2	128,000円	有	有	有	有	5		九十九電機　ニューセンター店
PC-9801U2	108,000円	有	有	有	有	4		パソコン情報センター
PC-9801	68,000円	有	有	無	有	4	漢ROM, CMTI/F付。保証は3ケ月間付	九十九電機　ニューセンター店
PC-9801	65,000円	有	有	無	有	4	漢ROM付。保証は3ケ月間付	九十九電機　ニューセンター店
PC-9801	48,000円	有	無	無	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-9801	48,000円	有	有	有	有	3		パソコン情報センター
PC-8801mkⅡMR	128,000円	有	有	有	有	3		パソコン情報センター
PC-8801mkⅡSR/30	128,000円	有	有	有	有	3		パソコン情報センター
PC-8801mkⅡMR	125,000円	有	無	無	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8801mkⅡFR/30	108,000円	有	有	有	有	3		パソコン情報センター
PC-8801mkⅡSR/30	108,000円	有	無	無	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8801MR	95,000円	有	有	有	有	5		シスペック㈱
PC-8801mkⅡ/30	79,800円	有	有	有	有	3		パソコン情報センター
PC-8801mkⅡ/30	75,000円	有	無	無	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8801mkⅡ-BO	75,000円	有	有	有	有	5		九十九電機　ニューセンター店
PC-8801	29,800円	有	有	有	有	●		パソコン情報センター
PC-8801	28,000円	有	無	無	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8201	58,000円	有	有	有	有	5	ハンドヘルドコンピュータ。色は赤のみ	九十九電機　ニューセンター店
PC-8201	42,000円	有	無	無	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8001mkⅡSR	32,000円	有	有	有	有	3		パソコン情報センター
PC-8001mkⅡSR	22,000円	有	無	無	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8001mkⅡSR	22,000円	有	有	有	有	4	FM音源ボード内蔵	日本マイコン流通センター
PC-8001mkⅡ	19,800円	有	有	有	有	3		パソコン情報センター
PC-8001mkⅡ	18,000円	有	無	無	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8001mkⅡ-01	18,000円	有	有	有	無	5	JIS第1水準漢字ROM	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-6601SR	38,000円	有	有	有	有	3		パソコン情報センター
PC-6601	29,800円	有	有	有	有	3		パソコン情報センター
PC-6001mkⅡSR	19,800円	有	有	有	有	3		パソコン情報センター
PC-6001mkⅡSR	15,000円	有	無	無	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-6001mkⅡ	14,800円	有	有	有	有	3		パソコン情報センター
PC-6001mkⅡ	12,000円	有	無	無	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-6001	8,900円	有	有	有	有	3		パソコン情報センター
PC-2001	15,000円	有	有	有	有	5		㈱パシフィックコンピュータバンク

カシオ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MX-10	9,800円	有	有	有	有	3	MSX。16Kバイト	日本マイコン流通センター
PV-16	8,800円	有	有	有	有	3	MSX16キロバイト	日本マイコン流通センター
PV-7	8,000円	有	有	有	有	3	MSX。8Kバイト	日本マイコン流通センター

三菱

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MLF110	12,800円	有	有	有	有	3	MSX, 16K	パソコン情報センター

サンヨー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PHC-27	18,000円	有	有	有	有	●	MSX。64K	日本マイコン流通センター

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HB-201	17,800円	有	有	有	有	3	MSX。64Kバイト	日本マイコン流通センター
HB-F5	16,800円	有	有	有	有	3	MSX, 64K	パソコン情報センター
HB-10	9,800円	有	有	有	有	3	MSX。16Kバイト	日本マイコン流通センター
SMC-777C	39,800円	有	有	有	有	3		パソコン情報センター
SMC-777C	24,000円	有	有	有	有	4	カラーパレットボード内蔵	日本マイコン流通センター

パソコン本体

シャープ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-870C	118,000円	有	有	有	有	4	X1ターボ	パソコン情報センター
CZ-870C	108,000円	有	有	有	有	4	X1ターボ	日本マイコン流通センター
CZ-822CE	76,800円	有	有	有	有	5		㈱パシフィックコンピュータバンク
CZ-820CB	41,800円	有	有	有	有	5		シスペック㈱
CZ-804C	32,000円	有	有	有	有	3	漢字ROM内蔵, X1CK	パソコン情報センター
CZ-811C	29,800円	有	有	有	有	4	X1Fモデル10	パソコン情報センター
CZ-803C	29,800円	有	有	有	有	3	I/オーポート付, X1CS	パソコン情報センター
CZ-811C	28,000円	有	有	有	有	5		㈱パシフィックコンピュータバンク
CZ-800C	26,800円	有	有	有	有	3	X1	パソコン情報センター
CZ-801C	26,800円	有	有	有	有	3	XIC	パソコン情報センター
CZ-802C	26,800円	有	有	有	有	3	3インチFD付, X1D	パソコン情報センター
CZ-811CE	25,000円	有	有	有	有	5		シスペック㈱
MZ-252	99,800円	有	有	無	有	4	辞書ROM付。保証は3ケ月間付	九十九電機　ニューセンター店
MZ-2511	74,800円	有	有	有	有	●	スーパーMZモデル20	パソコン情報センター
MZ-1500	29,800円	有	有	有	有	4	QD内蔵	日本マイコン流通センター
MZ-1500	25,000円	有	無	無	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
MZ-2200	19,800円	有	有	有	有	3	専用レコーダMZ1T02付き	日本マイコン流通センター
MZ-721	12,000円	有	無	無	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク

ビクター

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HC-95	128,000円	有	有	有	有	5	MSX2。3.5インチ2ドライブ仕様	㈱パシフィックコンピュータバンク
HC-80	24,800円	有	有	有	有	3	MSX2。64K	パソコン情報センター

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM-16βFD	178,000円	有	有	有	有	3	富士通の16ビット最高峰	日本マイコン流通センター
FM-16βFD	148,000円	有	有	有	有	3		パソコン情報センター
FM-77AV2	99,800円	有	有	有	有	4		パソコン情報センター
FM-16π	80,000円	有	有	有	有	4	保証は3ケ月間付, BASIC-ROM付	九十九電機　ニューセンター店
FM77-AV2	70,000円	有	有	有	有	5		シスペック㈱
FM77AV1	59,800円	有	有	有	有	5		シスペック㈱
FM-7	20,000円	有	有	有	有	3		パソコン情報センター
FM-new7	19,800円	有	有	有	有	4	保証は3ケ月間付	九十九電機　ニューセンター店
FM-7	19,800円	有	有	有	有	3	超ベストセラー8ビット機	日本マイコン流通センター
FM-X	12,800円	有	有	有	有	3	16KバイトMSX	日本マイコン流通センター
MB25015	20,000円	有	無	無	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
M-77D2	69,800円	有	有	有	有	3		パソコン情報センター

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CF-3000	18,000円	有	有	有	有	3	MSX, 64K	パソコン情報センター
FS-4500	42,000円	有	有	有	有	3	ワープロパソコン, MSX2	パソコン情報センター
FS-1300	19,800円	有	有	有	有	3	MSX。64K	日本マイコン流通センター
JR-100	5,000円	有	有	有	有	3	入門機に最適	日本マイコン流通センター

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HX-P550	27,800円	有	有	有	有	3		パソコン情報センター
HX-20	12,800円	有	有	有	有	3	MSX。64K	日本マイコン流通センター
PA-7007	12,800円	有	有	有	有	3	東芝パソピア7	日本マイコン流通センター

日立

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MB-H25	12,800円	有	有	有	有	3		パソコン情報センター

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N-5023	98,000円	有	有	無	有	4	保証は3ケ月間付	九十九電機　ニューセンター店
PC-KD851	59,800円	有	有	有	有	3		パソコン情報センター
PC-KD854	62,000円	有	有	有	有	5		㈱パシフィックコンピュータバンク

シャープ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CU-14G	28,000円	有	有	有	有	5		㈱パシフィックコンピュータバンク
CU-14F1	24,000円	有	有	有	有	3		パソコン情報センター
CU-14FA	19,800円	有	有	有	有	5	FM77・MSX用	シスペック㈱
CZ-811D	39,800円	有	有	有	有	5		㈱パシフィックコンピュータバンク

フロッピー・ドライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-80S31	55,000円	有	無	無	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-98H33K	99,800円	有	有	有	有	5	10Mハードディスク。保証1ケ月間付	九十九電機　ニューセンター店

TEAC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FD55BV	28,000円	無	有	有	無	5	PC-88mkII/SRの増設用。灰色。	㈱パシフィックコンピュータバンク

プリンター

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
SP-80	39,800円	有	有	有	有	4	カットシードフィーダー。FM用ROM付	シスペック㈱

LOGITEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
KP-3000	19,800円	有	有	有	有	3	NECパソコン対応プリンタ	日本マイコン流通センター

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NM-9300S	89,800円	有	有	有	有	5		シスペック㈱
PC-PR406	39,800円	有	有	有	有	5		九十九電機　ニューセンター店
PC-PR405	38,000円	有	有	有	有	5		シスペック㈱
PC-PR403	24,800円	有	有	有	有	3		パソコン情報センター
PC-PR405	19,800円	有	有	有	有	5	プリンタケーブル付	九十九電機　ニューセンター店
PC-8822	45,800円	有	有	有	有	3	18ピン漢字プリンター	日本マイコン流通センター
PC-8822	38,000円	有	無	無	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8027	35,000円	有	無	無	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク

SEIKOSHA

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GP500M(PC用)	19,800円	有	有	有	有	3	ドットプリンタ	日本マイコン流通センター
GP-500MX	22,800円	有	有	有	有	5	MSX用プリンタケーブル付き	㈱パシフィックコンピュータバンク

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PRN-C41	19,800円	有	有	有	有	●	MSX用プロッタ・プリンタ	日本マイコン流通センター

エプソン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MP-130K	79,800円	有	有	有	有	3	136桁漢字24ピンドット	パソコン情報センター
MP-80Ⅲ	12,800円	有	有	有	有	3	80桁プリンタ	日本マイコン流通センター

カシオ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FP-1011(FP1100用)	12,800円	有	有	有	有	3	プロッタ・プリンター	日本マイコン流通センター

シャープ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MZ-1P01	12,000円	有	有	有	有	4	ACアダプタ付き	㈱パシフィックコンピュータバンク
CZ-81PR(X1Cシリーズ用)	7,800円	有	有	有	有	3	内蔵プロッタ・プリンタ	日本マイコン流通センター
MZ-1P06	29,800円	有	有	有	有	3	MZ用80桁プリンタ	日本マイコン流通センター
MZ-80P6	14,800円	有	有	有	有	4	MZ用80桁プリンター。I/Fボードなし	日本マイコン流通センター

スター

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
TR-24X	19,800円	有	有	有	有	5		シスペック㈱

セイコー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
SL-80MK	40,000円	有	有	有	有	5		シスペック㈱

ブラザー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
M-1024ⅡP1X	59,000円	有	有	有	有	5	第2水準漢ROM付	シスペック㈱

ヨコガワ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NP-J10	79,800円	有	有	有	有	5		シスペック㈱

ワタナベ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
WX4671	49,800円	有	有	有	有	4	X-Yプロッター	日本マイコン流通センター

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM-PR201	49,800円	有	有	有	有	5	カラー白,黒各1	シスペック㈱
MB27413	48,000円	有	有	有	有	5		シスペック㈱

ワープロ

シャープ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
WD-590	69,800円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器株式会社

ブラザー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PICOWORDNP-220	39,000円	有	有	有	有	5		シスペック㈱

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
オアシスライトK20セット	39,800円	有	有	有	有	5	フロッピー付	ノバ情報機器株式会社

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
VW-R55F	49,800円	有	有	有	有	5		シスペック㈱

その他

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
SR-30	9,800円	有	有	有	有	5	モデム	シスペック㈱
#7334	15,000円	有	無	有	有	5	カットシードフィーダ	シスペック㈱

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR321	9,800円	有	有	有	有	5	データーレコーダー	シスペック㈱
PC-9801-14	10,000円	有	有	有	無	5	ミュージックインターフェースボード	㈱パシフィックコンピュータバンク

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Z80カード(FM-7用)	5,000円	無	無	無	無	3		パソコン情報センター

調査にご協力いただいた販売店リスト

■パソコン情報センター：〠158 東京都渋谷区神南1－11－5 ☎03－462－2294

■パシフィックコンピュータバンク：〠150 東京都渋谷区渋谷1－6－8井上ビル ☎03－791－1221

■日本マイコン流通センター：〠150 東京都渋谷区道玄坂2－3－2 ☎03－463－4501

■九十九電機ニューセンター店：〠101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号 ☎03－251－0987

■シスペック(TONEシステムズ)：〠101 東京都千代田区外神田1－8－11 ☎03－257－0281

■ノバ情報機器：〠105 東京都港区西新橋1－19－6 桔梗備前ビル404 ☎03－591－8761

全国  マイコンソフト取扱店一覧

《北　海　道》

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17-2 扇寿ビル ☎011-641-5591
★九十九電機札幌店：札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビル ☎011-241-2299
★ＹＥＳそうご電器：札幌市中央区南2条西3丁目 ☎011-214-2811
★そうご電器旭川店：旭川市4条7丁目 ☎0166-26-2251
★そうご電器苫小牧店：苫小牧市王子町3丁目1-14 ☎0144-35-2151
★そうご電器サンピアザ店：札幌市白石区厚別町下野幌493-20 ☎011-892-6081
★パソコンランド帯広：帯広市西2条南7丁目17 ☎0155-24-4648
★金市館パソコンランド：札幌市中央区南2条西2丁目 ☎011-221-8221
★メディア旭川：旭川市2条通21丁目右10号 ☎0166-33-3300
★ＯＡ　ＳＨＯＰ　ＰＡＬ：釧路市星ヶ浦大通1丁目7-1 ☎0154-52-0011
★バイトイン：帯広市西2条南10丁目13 ☎0155-22-7003
★つうけんテレコンショップ釧路：釧路市黒金町13丁目1 コスモビル ☎0154-25-1161
★つうけんテレコンショップ北見：北見市北2条東1丁目 大槻ビル ☎0157-61-2611
★パソコンショップハドソン：札幌市中央区南2条西3丁目 丸井今井 ☎011-281-1151
★ＩＣカプセル：北見市2条西2丁目 サンプラザ ☎0157-23-8444
★そうご電器さいか店：函館市松風町11-2 彩華デパート ☎0138-23-3111
★そうご電器岩見沢店：岩見沢市4条西3丁目 ☎01262-2-2300
★棒二森屋マイコン・コーナー：函館市若松町17 ☎0138-26-1211
★函館西武：函館市梁川町9-3 ☎0138-55-5511

《青　森　県》

★電巧堂チェーン十和田中央Ｄａｃ：十和田市稲生町17-2 ☎0176-23-7440
★電巧堂チェーン・八戸本店Ｄａｃ：八戸市長横町17-1 ☎0178-44-4111
★電巧堂チェーンＤａｃ青森本店：青森市新町2-6-26 ☎0177-23-2356
★電巧堂チェーン三沢Ｄａｃ：三沢市中央町3-3-1 ☎0176-53-7123
★電巧堂チェーンむつ店：むつ市柳町1-2-14 ☎01752-2-4121
★電巧堂チェーン弘前代官町店：弘前市代官町3-1 ☎0172-34-2606
★電巧堂チェーン堅田バイパス店：弘前市堅田字宮川438-1 ☎0172-34-6230
★電巧堂チェーン五所川原店：五所川原市旭町29-1 ☎0173-35-3129
★電巧堂チェーン光星学院通店：八戸市湊町上田屋前21-6 ☎0178-34-3737
★ビデオ&パソコンショップモリヤ：むつ市新町11-10 ☎0175-22-7242

《岩　手　県》

★マイコンショップ・エルドラード：釜石市上中島町1-1-33 ☎0193-23-7058
★電巧堂チェーン・盛岡本店Ｄａｃ：盛岡市中央通2-11-1 ☎0196-54-2772
★ホビーショップメカーノ：花巻市若葉町1-10-12 ☎0198-22-4183
★テクノハウス・エイトピア：盛岡市肴町3-30 パークハイツ中津川 ☎0196-23-4470
★電巧堂チェーン一関店Ｄａｃ：一ノ関市山目字大槻62 ☎0191-25-2440

《宮　城　県》

★電巧堂チェーン・石巻バイパスＤａｃ：石巻市南中里2-9-54 ☎0225-94-3663
★電波新聞社・仙台支局：仙台市一番町1-1-31 ☎022-227-7211
★電巧堂チェーンＤａｃ仙台東口店：仙台市東七番町125-24 ☎022-291-4744
★電巧堂チェーン・仙台Ｄａｃ：仙台市中央2-2-21 ☎022-225-5290
★電巧堂チェーン多賀城Ｄａｃ：多賀城市下馬4-1-28 ☎0223-65-8111
★庄子デンキ・コンピュータ中央：仙台市一番町3-6-5 ☎022-224-5591
★庄子デンキ・コンピュータ・石巻バイパス：石巻市東中里3-2-5 ☎0225-93-3211
★庄子デンキ・コンピュータ古川：古川市李埣前田10 ☎02292-3-3883
★ムーンベース：仙台市通町2-15-8 ☎022-271-9700

《秋　田　県》

★緑屋そうご電器：秋田市中通2-7-6 ☎0188-32-1951
★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向15-3 ☎0188-64-3061
★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町2-6-1 ☎0186-49-7161
★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町3-3 ☎01876-3-5711
★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩淵下46 ☎01842-4-5211

《山　形　県》

★電巧堂チェーン山形七日町本店：山形市七日町2-1-6 ☎0236-23-1055
★コンピュータショップ：天童市老野森2-9-4 ☎02365-4-1530
★庄子デンキコンピュータ・山形：山形市七日町2-7-43 ☎0236-42-1222
★庄子デンキコンピュータ寒河江：寒河江市西根字石川西255-2 ☎0237-86-0131
★新庄ＣＱセンター：新庄市小田島町5-53 ☎02332-3-1586
★ソフトセンター・ハラトク：米沢市中央1-8-23 ☎0238-23-6228

《福　島　県》

★庄子デンキコンピュータ・中町：郡山市中町7-15 ☎0249-22-7655
★オリエンタルパソコンショップ：福島市栄町10-1 コルニエッタヤ ☎0245-21-2101
★粉又・コンピュータ駅前店：福島市栄町7-31 ☎0245-21-2011
★郡山西武：郡山市駅前1-16-7 ☎0249-34-6161
★いわきマイコンショップ：いわき市平字立町86 ☎0246-23-0513
★大竹商会：会津若松市西栄町10-26 ☎0242-26-2244
★システム会津若松ラジオセンター：会津若松市七日町1-17 ☎0242-26-2711

《茨　城　県》

★コナン販売(株)水戸営業所：水戸市笠原町1191-5 ☎0292-43-8188
★カトーデンキ販売(株)勝田オーディオセンター：勝田市東石川ひさ山1426 ☎0292-74-8112
★カトーデンキ販売(株)駅南オーディオセンター：水戸市城南2-7-6 ☎0292-21-4732
★メディアポート：水戸市白梅4-1-13 ☎0292-21-4920

《栃　木　県》

★計測技研：宇都宮市桜3-2-17 ☎0286-33-1994
★マイコンプラザビック１：宇都宮市宮町1-14 ☎0286-21-5150
★宇都宮西武：宇都宮市馬場通り2-3-12 ☎0286-35-0111
★小林電気：足利市通り2 ☎0284-21-0131
★ビジネスフロアロクスイ：鹿沼市上野町299-28 タイメイビル2F ☎0289-65-3488
★ラオックス小山店：小山市城山町3-3-22 ☎0285-23-4652

《群　馬　県》

★電波新聞社・関東総局：高崎市高砂町48 ☎0273-26-3206
★民生電気（コムポート）：高崎市鶴見町5-5 ウスタム高橋1F ☎0273-27-5580
★アサヒ商会：高崎市問屋町2-8-2 ☎0273-63-1111
★パソコンショップマエハラ：太田市本町21-3 ☎0276-25-3410
★あやめ模型：渋川市長塚町1801-1 ☎0279-23-3732
★クリマデンキ：前橋市表町2-10-23 ☎0272-24-0110
★大竹文具店：伊勢崎市本町1 ☎0270-25-5550
★ソフトショップラム：前橋市新前橋町17-13 ☎0272-53-7594
★たけのうち電器：沼田市東原新町1820 ☎0278-22-3653
★パソコンランド２１高崎店：高崎市栄町3-14 栄光ビル1F ☎0273-26-5221
★ＴＥＣＨＮＯ：高崎市連雀町BIBI高崎地階 ☎0273-22-1300
★前橋西武：前橋市本町2 ☎0272-34-1011
★パソコンランド２１：前橋市表町1-1-14 ☎0272-23-4462
★両毛ＯＡサービス(株)：桐生市仲町3-14-5 ☎0277-47-5432
★パソコンランド２１太田店：太田市下浜田字広田1087-12 ☎0276-45-0721

《埼　玉　県》

★ラオックスわらび店：蕨市塚越1-5-6 ☎0484-43-2161
★ラオックス浦和店：浦和市高砂1-12-1 コルソ4F ☎0488-24-5311
★ラオックス北浦和店：浦和市北浦和5-1 ☎0488-33-8811
★ラオックス小手指店：所沢市小手指町1-43-3 ☎0429-23-1851
★ラオックス大宮店：大宮市錦町630 ☎0486-44-3551
★ラオックス岩槻店：岩槻市東町1-8-11 ☎0487-57-2561
★ラオックス春日部店：春日部市中央1-18-5 ☎0487-54-4171
★ラオックス川口店：川口市栄町3-9-13 ☎0482-56-0011
★ラオックス志木店：志木市本町5-17-5 ☎0484-74-9041
★大宮西武：大宮市宮町1 ☎0486-43-0111
★福岡無線：川越市連雀町3-2 ☎0492-22-0362
★トータス電化：南埼玉郡宮代町学園台1-4-9 ☎04803-4-7721
★大田デンキ：新座市東北2-31-15 ☎0484-73-1511
★マツモト電器鶴瀬本店：富士見市鶴馬下郷3483 ☎0492-51-0960
★マツモト電器上福岡店：入間郡大井町亀久保31-1 ☎0492-62-1656
★マツモト電器坂戸店：坂戸市本町1-3 ☎0492-81-3522
★ソフトアンドサービス：越ヶ谷市越ヶ谷1-15-9 ☎0489-66-4511
★英弘チェーン所沢店：所沢市日吉町12-1 ワルツビル6F ☎0429-23-1361
★英弘チェーン川越店：川越市脇田新町12 ☎0492-45-5231
★トヨムラ大宮店：大宮市宮原町3-515-2 ☎0486-52-1831
★パソコンショップカーク：熊谷市宮町2-142 千代田生命ビル1F ☎0485-25-4432
★マツモト電器東松山店：東松山市箭弓町1-5-15 ☎0493-23-1397
★ケンリツ熊谷店：熊谷市弥生2-82 ☎0485-24-5727

★フューチャーランド北本店：北本市本宿2-40 ☎0485-91-2199

《千　葉　県》

★ユニフ中村屋柏本店：柏市柏3-1-1 ☎0471-67-3333
★ジョイスササキ：鴨川市横渚292 ☎04709-3-2668
★船橋東武：船橋市本町7 ☎0474-25-2211
★船橋西武：船橋市本町1 ☎0474-25-0111
★ムーミン船橋ららぽーと店：船橋市浜町2-1-1 ららぽーと内 ☎0474-33-3711
★タニカツ電機販売：流山市江戸川台東2-7 ☎0471-54-1111
★サンユー：館山市稲162 ☎0470-23-1276
★ラオックス市原店：市原市五井町2343-1 ☎0436-21-5331
★ラオックス稲毛店：千葉市小仲台2-8-17 ☎0472-53-2136
★ラオックス千葉店：千葉市新千葉1-1-1 ☎0472-27-5318
★ラオックス船橋店：船橋市浜町2-1-1 ☎0474-34-3971
★マエダ商会：茂原市町保10 ☎0475-23-2194

《東　京　都》

★J＆P渋谷店：渋谷区道玄坂2-28-4 ☎03-496-4141
★J＆P町田店：町田市森野1-39-16 ☎0427-23-1313
★J＆P八王子店：八王子市旭町1-1 八王子そごう7F ☎0426-26-4141
★ワールドイン・アオヤマ：豊島区東池袋1-28-6 ☎03-985-9011
★マイコンセンター６０：豊島区東池袋1-21-5 ☎03-980-1360
★池袋西武：豊島区南池袋1 ☎03-981-0111
★渋谷西武：渋谷区宇田川町21-1 ☎03-462-0111
★A＆Vしらくら：北区上十条2-27-12（十条駅前） ☎03-905-0221
★マイコンセンターCOM：千代田区神田佐久間町1-8-4 ニュー千代田ビル ☎03-251-8951
★ラオックス本店：千代田区外神田1-2-9 ☎03-253-7111
★ラオックス中央店：千代田区外神田1-13-3 ☎03-253-1341
★ラオックス新宿店：新宿区新宿3-15-16 ☎03-350-1241
★ラオックス調布店：調布市小島町1-35-15 ☎0424-84-0211
★ラオックス三鷹店：三鷹市野崎198 ☎0422-32-3741
★ラオックス吉祥寺店：武蔵野市吉祥寺本町1-20-3 ☎0422-21-3471
★ラオックス荻窪店：杉並区上荻窪1-19-11 ☎03-398-5100
★ラオックス蒲田店：大田区西蒲田7-66-3 ☎03-734-5171
★第一家庭電器秋葉原東口店：千代田区神田佐久間町1-15-16 川初ビル ☎03-253-4191
★石丸電気マイコンセンター：千代田区外神田1-4-21 ☎03-255-3111
★(株)ダイナミックオーディオ新橋店：港区新橋2-16-2 ニュー新橋ビル ☎03-503-2611
★九十九電機(株)７号店：千代田区外神田1-9-9 ☎03-253-4199
★マイコンセンターオノデン：千代田区外神田1-2-7 ☎03-253-3911
★丸善無線電機(株)本店：千代田区神田佐久間町1-6-4 ☎03-255-4911
★丸善無線電機(株)立川ターミナルビル店：立川市曙町2-1-1 ☎0425-27-6211
★ヤマギワテクニカ：千代田区外神田4-3-1 ☎03-253-0121
★ヤマギワソフトショップ：千代田区外神田4-1-1 ☎03-253-2111
★ヤマギワ玉川店：世田谷区玉川3-17-1 玉川高島屋S･C南館5F ☎03-708-1638
★真光無線(株)：千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館6F ☎03-255-0450
★(株)富士音響マイコンセンターRAM：千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館7F ☎03-255-7820
★ロケット本店：千代田区神田佐久間町1-14-1 ☎03-257-0606
★ロケット３号店：千代田区外神田1-4-6 ☎03-257-0345
★ロケット５号店：千代田区外神田1-13-1 ☎03-255-1531
★ロケット６号店：千代田区外神田4-3-2 ☎03-251-2051
★ミナミ電気：千代田区外神田1-15-2 ☎03-257-0373
★西川無線：千代田区外神田1-16-10 ☎03-253-2713
★シントク電気本店：千代田区外神田1-10-9 ☎03-255-0271
★シントクエコー店：千代田区外神田1-16-9 ☎03-255-0271
★マイコンベース銀座：中央区銀座1-8-21 ☎03-535-3381
★CVAジャスコ秋葉原本店：千代田区外神田4-4-2 ☎03-258-3711
★東急ハンズ町田店：町田市原町田4-1-17 ☎0427-28-2608
★池袋東武：豊島区西池袋1 ☎03-981-2211
★ダイナミックオーディオ池袋店：豊島区南池袋1-28-2 パルコ5F ☎03-987-3081
★上新電機みたか店：三鷹市野崎100 ☎0422-31-6251
★ダイクマ町田トキワ店：町田市常盤町3170-1 ☎0427-97-1831
★ソフトクリエイト渋谷店：渋谷区渋谷1-12-7 ☎03-486-6541
★日本テレネット：新宿区下宮比町8 グランドメゾン207号･209号 ☎03-268-1159

《神奈川県》

★ミナミ電気海老名店：海老名市河原口1484-1 ☎0462-33-8230
★ビブレ海老名マイコンランド：海老名市関免100 ☎0462-32-7777
★横須賀マイコンビデオセンター：横須賀市小矢部2-6-4 ☎0468-53-3398
★トヨムラTmd横浜：横浜市中区松影町1-3-7 ☎045-641-7743
★杉村電機商会：足柄上郡松田町庶子1490 ☎0465-82-4518
★日進(株)本店：横浜市西区南幸2-15-5 ☎045-314-5111
★ユニー戸塚店：横浜市戸塚区上倉田町769-1 ☎045-864-1201
★横浜高島屋：横浜市西区南幸1-6-31 ☎045-311-1251
★(株)ニチイ横浜店：横浜市西区南幸2-15-13 ☎045-314-2121
★ソフトクリエイト横浜店：横浜市神奈川区鶴屋町2-12-8 ☎045-314-4777
★カネスマでんき：秦野市寿町1-5 ☎0463-82-7111
★アポロ模型：小田原市曽比1959 ☎0465-36-8192
★OAシステム・ジムドー：藤沢市藤沢541-24 ☎0466-23-8221
★藤沢西武：藤沢市南藤沢3-1 ☎0466-27-0111
★セキグチデンキ：川崎市川崎区駅前本町5-3 ☎044-244-5421
★ニューライフタカハシ：川崎市中原区木月410 ☎044-411-8221
★鎌倉書店：鎌倉市大船1-24-1 ☎0467-46-2619
★マイコンショップアイザワ：横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
★ウエムラオーディオ：小田原市城内2-21 ☎0465-23-3591
★ダイオーあざみ野店：横浜市緑区あざみ野1-7-1 ☎045-9-1-5462
★ICボックスイノウエ：中郡二宮町中里2-2-15 ☎0463-71-3367
★ラオックス戸塚店：横浜市戸塚区戸塚町3-3970 ☎045-881-3161
★ラオックス厚木２号店：厚木市中町4-16-6 ☎0462-22-2722
★ラオックス山和店：大和市深見西1-2-20 ☎0462-61-2011
★ラオックス横浜伊勢佐木町店：横浜市中区伊勢佐木町1-7 ☎045-261-1251
★ダイクマ茅ケ崎店：茅ケ崎市新栄町12-3 ☎0467-83-4501
★ダイクマ平塚店：平塚市上平塚1-61 ☎0463-34-7111
★ダイクマ大和店：大和市深見台1-1 ☎0462-64-3111
★ダイクマ田奈店：横浜市緑区田奈町46-8 ☎045-984-2541
★ダイクマ海老名店：海老名市国分153 ☎0462-32-3351
★ダイクマ鴨宮店：小田原市鴨宮631 ☎0465-48-6221
★ダイクマ渋沢店：秦野市平沢307 ☎0463-82-5611
★ICワールド・ヨコヤマ：藤沢市湘南台1-10-6 ☎0466-43-1775
★プレイシャトー：横浜市中区伊勢佐木町4-109 泰光ビル2F ☎045-251-8340

《新　潟　県》

★北越テクニカ：新発田市諏訪町2-4-19 ☎0254-22-1741
★電波新聞社・新潟支局：新潟市東幸町13-31 ☎0252-45-2526
★真電本店：新潟市万代2-2-2 ☎0252-43-6500
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通1-8-32 ☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町5-4-8 ☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファー：上越市西本町2-1-25 ☎0255-43-485-
★コンピューターシステム：三条市荒町1-12-30 ☎02563-5-5795

《富　山　県》

★ソフトハウスビーバー：富山市桜町1-7-24 ☎0764-32-1981
★無線パーツ(株)：富山市掛尾町297-1 マイコンビル ☎0764-21-6822
★三共とやま本店：富山市双代町1-1 ☎0764-42-2131
★三共くまの店：高岡市新成町76-1 ☎0766-25-6003
★三共とよた店：富山市豊田250-1 ☎0764-37-7733

《石　川　県》

★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81-1 ☎0762-63-8661
★ユニー金沢店：金沢市中村町10-20 ☎0762-43-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町1-30 ☎07617-3-1141
★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉1-537-1 ☎0762-41-1085
★パソコンショップロジックハウス：金沢市八日市4-118-2 ☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地2-3 ☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町9 ☎0761-24-1611
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186 ☎0761-22-4672

《福　井　県》

★マルツ電波：福井市豊島2-7-4 ☎0776-22-0202
★マルツでんきらんど二の宮店：福井市二の宮2-3-7 ☎0776-27-3702
★WAC渡辺商会：敦賀市中央町2-5 ☎0770-23-2828
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮1-112 ☎0776-27-1563

《山　梨　県》

★システムインナカゴミ甲府：甲府市丸の内2-4-20 ☎0552-28-3333
★甲府西武：甲府市丸の内1 ☎0552-32-5111

《長　野　県》

★電波新聞社・松本支局：松本市白坂2-4-21 ☎0263-36-2266
★マイコンショップ諏訪：茅野市塚原1-12-6 ☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451 ☎0262-72-1817
★リッチランドRAC：佐久市大字取手町183 ☎0267-62-7522
★パソコンシティ２０００：伊那市大字伊那3446-21 ☎0265-73-6226

全国 マイコンソフト取扱店一覧

★シマコーシステム：松本市鎌田町5116 ☎0263-26-0071
★小野電気商会：松本市深志1-2-8 ☎0263-35-3922
★システム開発：松本市高宮西2-14 ☎0263-27-1903
★マイコンランド上田：上田市中央西1-15-28 ☎0268-24-3515
★イヨ電子：須坂市横町301-1 ☎0262-48-2399
★上田西武：上田市天神1-5-6 ☎0268-24-7111
★藤野屋：諏訪郡下諏訪町御田町3156-1 ☎0266-28-7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水1-2-20 ☎0266-52-3287

《岐阜県》
★岐阜マイコンセンター：岐阜市鷹島町8-43 ☎0582-51-6338
★ダイイチカネダ電気：各務原市蘇原三柿野町2-10 ☎0583-89-2288
★ダイイチニシオ電器：中津川市新町5-20 ☎05736-6-4048
★小川無線商会：大垣市宮町2-29 ☎0584-78-7687
★システムイン高山：高山市本町4-55 ☎0577-32-1738
★ダイデン柳ヶ瀬店：岐阜市金町2-9 ☎0582-64-1995

《静岡県》
★電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町1-2 ☎0542-54-6405
★すみやパソコンアイランド：静岡市七間町7 ☎0542-55-8819
★マルツ電波でんきランド高林店：浜松市高林4-2-8 ☎0534-72-1102
★ポップシステム：伊東市南町1-2-28 ☎0557-35-0308
★オークラ電化センター：伊東市湯川1-12-12 ☎0557-36-1307
★浅井：富士宮市中央町11-18 ☎0544-26-5201
★システムイン吉野：藤枝市田沼2-12-44 ☎0546-36-0630
★マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東1-10-21 ☎0534-37-1738
★メルバII：浜松市大蒲町85-11 ☎0534-64-8412
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11-6 栄ビル1F ☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田1-7-11 ☎0557-36-8490
★エレクトロハウススガヤ：富士市長通り104-3 ☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160-1 ☎05384-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛冶町15 ☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町6 ☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町3 ☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原2-8-1 ☎0545-52-4006
★すみや沼津バイパス店：沼津市共栄町19-5 ☎0559-22-6500
★ミツワオーディオマック：富士宮市宮町4-19 ☎0544-27-0201
★浜松マイコンセンター：浜松市寺島町397 ☎0534-53-2762
★システム東海：榛原郡吉田町住吉1211-1 ☎05483-2-6831
★サン企画：下田市1-19-27 ☎05582-3-2527
★河村電気浜岡店：小笠郡浜岡町池新田595 ☎05378-6-7221

《愛知県》
★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄3-17-15 ☎052-261-4541
★カトー無線パーツセンター：名古屋市中区栄3-32-28 ☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須3-30-86 ☎052-263-1660
★栄電社テクノ1Fホビーフロアー：名古屋市中村区名駅4-22-21 ☎052-581-1241
★栄電社鳴海店：名古屋市緑区鹿山2-1 ☎052-895-2271
★栄電社春日井店：春日井市鳥居松町5-86 ☎0568-83-2515
★J&P：名古屋市中区栄3-4-5 ☎052-261-9201
★ジャスコCVA岡崎店：岡崎市康生通西2-20-2 ☎0564-21-0211
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅2F ☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町2-40 ☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23-1 ☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町田面80-1 ☎0560-61-8321
★パソコンショップシグマ：名古屋市中区大須3-30-37 ☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22 ☎0568-84-3131
★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久平町1-45 ☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘：名古屋市名東区明ヶ丘126 ☎052-776-4441
★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通6-26 ☎0568-81-7877
★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊國通1-13 ☎053-481-2677
★豊橋西武：豊橋市駅前大通 ☎0532-53-2111
★イエス古川：津島市西柳原町4-12 ☎0567-28-2936
★ダイイチオカダ電気広小路店：豊橋市広小路2-5 ☎0532-54-6328
★ユニー一宮バルザ：一宮市両郷町1-6 ☎0586-24-1581
★サンテラス刈谷バルザ：刈谷市南桜町2-56-1 ☎0566-23-6811
★ギャラリエ・ピタ豊田：豊田市喜田町2-130-1 ☎0565-32-7571
★トロン：半田市星崎町3-16-4 ☎0569-23-2795

《三重県》
★マイクロキャビン：四日市市鵜の森1-2-15 ☎0593-51-6482
★ジャスコCVA四日市：四日市市諏訪栄町6-2 ☎0593-51-1111
★J&P津店：津市丸の内31 ☎0592-26-0111
★J&P四日市店：四日市市鵜の森2-1-19 ☎0593-54-3366
★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木2-12-4 ☎0596-24-8111
★河合無線ELFA：伊勢市一之木1-2-21 ☎0596-24-8111
★システムハウスラム：鈴鹿市神戸1-10-1 ☎0593-82-0857
★河合無線松坂テクノ：松坂市末広町1-225 ☎0598-51-6111
★KAWAIホームセンター尾鷲店：尾鷲市末広町1037-1 ☎05972-3-0411
★KAWAIカデンワールド尾鷲店：尾鷲市中井浦1037-5 ☎05972-3-0333
★KAWAIカデンワールド志摩店：志摩郡阿児町鵜方4064 ☎05994-3-3131
★KAWAIホームセンター白子店：鈴鹿市白子町箱塚272 ☎0593-87-0801
★KAWAIホームセンター高岡店：鈴鹿市高岡町456 ☎0593-82-7511
★河合無線名張店：名張市蔵持町原出566 ☎05956-4-0811

《滋賀県》
★CBワールド・フジノ：彦根市平田町152-2 ☎0749-24-6561
★坂口テレビ：大津市大萱1-2-29 ☎0775-43-1212
★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜2-3-1 ☎0775-25-0111
★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761 ☎0775-52-4703

《京都府》
★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル8-65 ☎075-221-8021
★ベストショップ・レオナ：宇治市木幡御蔵山商店街 ☎0774-32-3003
★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東 ☎075-801-8331
★AVPシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81 ☎075-591-0035
★システムハウス洛北：京都市左京区上高野古川町14 ☎075-722-7100
★谷山無線電機3号店：京都市下京区寺町通高辻上ル ☎075-351-2101
★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル 京都電工内 ☎075-211-7321
★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル ☎075-361-0371
★イズミヤ京都店：京都市南区東九条西山王寺町31 ☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24-6 ☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90-1 ☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル ☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30-114 ☎0774-20-0784
★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル 東塩小路町702 ☎075-341-5769
★J&P京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵美須之町549 ☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24-1 ☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90-1 ☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡2-1-30 ☎075-955-8401
★上新電機ろくじぞう店：宇治市六地蔵奈良町21-6 ☎0774-32-4011

《大阪府》
★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島3-2-4 ☎06-203-3361
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋4-11-4 ☎06-643-2038
★ニノミヤムセン別館：大阪市浪速区日本橋4-12-6 ☎06-633-2038
★ニノミヤムセンエレランド：大阪市浪速区日本橋5-6-19 ☎06-632-2038
★ぱそこん亭FMランド：大阪市浪速区日本橋4-19-14 ☎06-643-2039
★ぱそこん亭PCランド：大阪市浪速区日本橋5-11-8 ☎06-643-1681
★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町7-3 ☎0720-32-2694
★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町8-3 ☎0726-34-1155
★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡一丁-1141-1 ☎0729-39-9206
★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153-9 ☎0727-24-0331
★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町2-59 ☎06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋4-10-4 ☎06-463-2850
★中川無線電機千里店：豊中市新千里東1-3 千里中央センター専門店 ☎06-832-9516
★中川無線電機泉北店：堺市竹城台3-22-11 ☎0722-91-3325
★J&Pテクノランド：大阪市浪速区日本橋5-6-7 ☎06-634-1211
★J&Pメディアランド：大阪市浪速区日本橋4-57-1 ☎06-634-1511
★J&Pくずは店：枚方市楠葉並木2-22 ☎0720-56-8181
★J&P千里中央店：豊中市新千里東町1-3-204 ☎06-834-4141
★J&Pビジネスランド：大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB2 ☎06-348-1881
★マイコンショップCSK：大阪市区市梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB1 ☎03-345-3351
★パソコンランド駅前第4ビル店：大阪市北区梅田1-11-4 大阪駅前第4ビルB2 ☎06-341-2031
★せいでん箕面店：箕面市箕面6-1286 ☎0727-22-5127
★ニノミヤムセン鴻池店：東大阪市鴻池元町2-2 ☎06-746-2038
★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36 ☎06-245-0005
★丸善無線電機(株)：大阪市浪速区日本橋5-9-16 ☎06-641-0110

★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013 ☎0724-62-6666

★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町2-8 ☎0727-51-4671

★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木1-38-5 ☎0720-50-7200

★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路4-9-16 ☎06-323-5560

★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町2-7-11 ☎06-336-1152

★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町6-21 ☎0726-76-1135

★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町2-15-28 ☎0729-96-8591

★上新電機日本橋１ばん館：大阪市浪速区日本橋5-1-11 ☎06-634-2111

★上新電機日本橋３ばん館：大阪市浪速区日本橋3-7-5 ☎06-634-1131

★上新電機日本橋５ばん館：大阪市浪速区日本橋4-12-4 ☎06-634-1151

★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋4-10-1 ☎06-634-1191

★上新電機日本橋８ばん館：大阪市浪速区日本橋5-7-14 ☎06-634-1181

★上新電機日本橋７ばん館：大阪市浪速区日本橋4-11-3 ☎06-634-1171

★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田1-1-3 ☎06-372-6912

★上新電機あびこ店：大阪市住吉区苅田5-19-19 ☎06-607-0950

★上新電機北野田店：堺市丈六174-3 ☎0722-37-7561

★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台1-3-1 ☎0722-93-7001

★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町1-6-24 ☎0725-44-5577

★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415-3 ☎0724-37-1021

★上新電機布施店：東大阪市足代北2-61-2 ☎06-781-0174

★上新電機瓢箪山店：東大阪市瓢箪山町3-4 ☎0729-84-6441

★上新電機すみのどう店：大東市赤井3-1-2 ☎0720-75-1055

★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町4-20 ☎0720-34-1166

★上新電機枚方店：枚方市禁野町1-16 ☎0720-56-7295

★イズミヤ枚方店：枚方市禁野本町1-871 ☎0720-47-2081

★上新電機いばらぎ店：茨木市双葉町2-18 ☎0726-32-8741

★上新電機たかつき店：高槻市北園町18-5 ☎0726-85-1991

★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24-10 ☎0726-93-7521

★上新電機すいた店：吹田市浜町4-11 ☎06-381-7321

★上新電機江坂店：吹田市豊津町14-9 ☎06-385-5454

★上新電機庄内店：豊中市庄内町3-2-9 ☎06-334-3356

★上新電機いけだ店：池田市満寿美町4-3 ☎0727-51-2321

★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里1-2-2 ☎06-703-2211

★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東1-1-11 ☎0724-64-3833

★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋3-27 ☎06-631-3045

★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町3-5 ☎0720-34-5005

★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町1-894-4 ☎0720-47-6475

★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町7-15-25 ☎0729-91-3901

★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡2-226-4 ☎0729-39-8100

★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11-1 ☎06-746-1552

★パソコンランドなんば：大阪市浪速区難波中2-2-15 ☎06-643-3217

★ミドリ電化三国ケ丘店：堺市向陵中町6丁228-3 ☎0722-57-4303

★そごう大阪店：大阪市南区心斎橋筋1丁目38番地 ☎06-281-3163

★高島屋大阪店：大阪市南区難波5-1-5 ☎06-631-1101

★大丸梅田店：大阪市北区梅田3丁目1-1 ☎06-343-1231

★駸々堂書店京橋店：大阪市都島区東野田町2-1-38 ☎06-353-2413

★大洋商会：大阪市浪速区日本橋3丁目6-4 ☎06-643-0175

★イズミヤ松原店：松原市上田6丁目4-8 ☎0723-32-2251

★イズミヤ大東店：大東市住道2丁目1-10 ☎0720-74-9201

★Ｊ＆Ｐ高槻店：高槻市高槻町11-16 ☎0726-85-1212

《兵　庫　県》

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町3-9-15 ☎078-391-5885

★せいでん三宮本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：神戸市中央区三宮町1-5-8 ☎078-391-8171

★せいでん姫路本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：姫路市駅前町338 ☎0792-88-1717

★せいでん伊丹本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：伊丹市西台1-4-1 伊丹セントラルビル2F ☎0727-73-0551

★せいでん東加古川店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：加古川市野口町野口字大仏129-62 ☎0794-25-2011

★せいでん三木店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：三木市大村字砂176-1 ☎07948-3-1630

★せいでん明石本店：明石市大明石町1-7-4 白菊グラウンドビル内 ☎078-917-5555

★Ｊ＆Ｐ姫路本店：姫路市東延末町1-1 ☎0792-22-1221

★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町2-4 ☎0794-21-0551

★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町2-2 ☎0798-66-2118

★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園6番町16-13 ☎0798-47-1330

★せいでん西宮本店：西宮市常磐町1-27-101 ☎0798-36-1155

★せいでん芦屋店：芦屋市大原町9-1 ☎0797-32-1581

★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181 ☎078-942-2632

★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871 ☎078-928-7165

★せいでん今宿店：姫路市東今宿6-1-27 ☎0792-98-1515

★せいでん淡路店：洲本市塩屋1-439-12 ☎07992-2-4453

★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州2-53-2 ☎07914-5-1552

★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町5-5-12 神戸デパート3F ☎078-641-6251

★せいでんラビングハウス岡本店：神戸市東灘区岡本1-3-30 ☎078-412-1515

★せいでんジョイプラザ店：神戸市長田区松町5-5-1 ☎078-643-3962

★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119 ☎07952-3-5401

★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合2-2-3 須磨パティオ3号館 ☎078-791-8171

★マイコンプラザオージス三宮：神戸市中央区三宮町2-11-1-215 センタープラザ西館2F ☎078-331-8444

★山崎楽器：多紀郡西紀町宮田220 ☎07959-3-1180

★チロル：神戸市中央区中島通2-3-2 ☎078-231-7853

★ミドリ電化伊丹店：伊丹市大鹿7-62-1 ☎0727-72-0337

★ミドリ電化西明石店：明石市藤江字中谷928 ☎078-922-6425

★ミドリ電化加古川店：加古川市野口町坂元字坂下38-7 ☎0794-23-5202

★ミドリ電化園田店：尼崎市園田町4-6-22 ☎06-492-4708

★ミドリ電化有野店：神戸市北区有野町有野字長堀2388-1 ☎078-981-1591

★黒田電機：豊岡市千代田町8-18 ☎07962-2-2121

★ニノミヤムセン神戸店：神戸市中央区三宮町1-3-10 ☎078-391-6356

★ニノミヤムセン姫路店：姫路市東郷町字大縄場1452-20 ☎0792-88-2363

★ニノミヤムセン今宿店：姫路市西今宿3-9-3 ☎0792-94-5363

★ミドリマイコンランド西宮：西宮市両度町7-17 ☎0798-64-8810

★ミドリ電化尼崎本店：尼崎市昭和南通7-186 ☎06-412-1830

★ミドリ電化塚口本店：尼崎市南塚口町1-1-14 ☎06-429-2137

★上新電機にしのみや店：西宮市河原町5-11 ☎0798-71-1171

★上新電機いたみ店：伊丹市昆陽池1-69 ☎0727-77-5101

★上新電機尼崎三和店：尼崎市神田中通6-222 ☎06-412-2681

《奈　良　県》

★パソコンランド奈良店：奈良市三条町497-1 ☎0742-26-2003

★上新電機奈良店：奈良市三条町478-1 ☎0742-24-3831

★上新電機がくえん北店：奈良市学園北1-8-10 ☎0742-43-1361

★上新電機がくえん南店：奈良市学園大和町2-110-3 ☎0742-46-1281

★上新電機さいだいじ店：奈良市二条町2-54-3 ☎0742-34-7965

★上新電機しんおおみや店：奈良市法華寺町83-5 ☎0742-35-2611

★上新電機大和郡山店：大和郡山市柳3-32 ☎07435-3-5471

★上新電機八木店：橿原市八木町1-7-3 ☎07442-4-1761

★上新電機たわらもと店：磯城郡田原本町千代574-1 ☎07443-3-4041

★ニノミヤムセン田原本店：磯城郡田原本町千代172-1 ☎07443-3-5811

★ニノミヤムセン西奈良店：奈良市押熊町780-1 ☎0742-45-2038

★上新電機おうじ店：北葛城郡王寺町王寺2-12-12 ☎0745-32-1311

★上新電機大和高田店：大和高田市磯野東町4-1 ☎0745-22-3646

《和 歌 山 県》

★ニノミヤ無線和歌山店：和歌山市元寺町4-1 ☎0734-32-5121

★ニノミヤパソコンランド和歌山店：和歌山市本町4-18 ☎0734-32-5661

★Ｊ＆Ｐ和歌山店：和歌山市元寺町4-8-1 ☎0734-28-1441

★上新電機わかやま店：和歌山市中島368 ☎0734-25-1414

《島　根　県》

★益田パソコンランド：益田市駅前町29-5 ☎08562-2-0396

★ＭＩＳＡ：邑智郡石見町矢上

《岡　山　県》

★ベストマイコン岡山：岡山市中山下1-10-20 ジョリビル3F ☎0862-23-7107

★ベスト電器東岡山店：岡山市乙多見91-2 ☎0862-79-7120

★山陽電器研究所：赤磐郡瀬戸町瀬戸 ☎08695-2-2176

★ベルビーチ生々堂：倉敷市児島下の町1-2880-5 ☎0864-72-0252

《広　島　県》

★電波新聞社・広島支局：広島市中区基町13-7 ☎082-228-5581

★第一産業本店：広島市中区紙屋町2-1-18 ☎082-247-9111

★アーバン電子：広島市中区大手町1-1-22 ☎082-246-0993

★松本無線パーツ：広島市中区銀山町2-6 ☎082-243-4451

★シナプス１：広島市中区立町3-19 きよめビル1F 国際ホテル隣 ☎082-245-8833

全国 マイコンソフト取扱店一覧

★井口電機：広島市安芸区瀬野川町中野6289-1 ☎082-892-0239
★尾道電子パーツ：尾道市西御所町8-7 ☎0848-25-4582
★国際マイコンサービス：三原市宮浦町1056-4 ☎0848-63-0311
★パソワード：竹原市竹原町北堀1567-5 ☎08462-2-0674
★森田電機商会：高田郡吉田町吉田4丁目1272 ☎08264-2-0127
★府中アベニュー：安芸郡府中町大通2丁目14-13 ☎082-282-6476
★マイコンショップYET：福山市今町2-2 ☎0849-22-2411
★マイコンプラザショウエイ：福山市東深津町2-1-4-1 ☎0849-24-7122
★ファミコンランドドンキー：広島市中区大手町3-2-25 ☎082-248-0625
★岩本無線瀬野川店：広島市安芸区瀬野川町中野東3-6-31 ☎082-893-1151
★システムサンワールド広島店：広島市中区堺町1-8-16 ☎082-291-7295
★ジョイフルヤマムラ：広島市安芸区中野2-17-16 ☎082-892-2155
★中国電化サービス：広島市西区庚午北2-9-7 ☎082-271-3511
★ベスト電器府中店：府中市中須町大字ヒズメ129-1 ☎0847-52-3110
★ベスト電器呉店：呉市中通4-1-24
★ベスト電器高陽店：広島市安佐北区高陽町大字玖1625-1 ☎082-842-5011
★オフィスＡ１：呉市中央1-5-4 ☎0823-25-8086

《山　口　県》

★電波新聞社・下関支局：下関市東大和町1-1-7 山口新聞会館2F ☎0832-67-7478
★(株)寿屋小野田店：小野田市光栄町大字小野田6660 ☎08368-4-4343
★エレパーツニシマル：宇部市上町1-3-2 ☎0336-21-0010
★ベスト電器光店：光市虹ケ浜1-12-25 ☎0833-72-6075
★ベスト電器岩国店：岩国市麻里布町3-16-22
★ＯＡセンターヒロケン：下関市岬之町9-6 ☎0832-24-0707
★ベスト電器山の田店：下関市武久町1-445-4 ☎0832-54-2080
★マウス：下関市吉見新町3029 ☎0832-86-5205
★ベスト電器小野田店：小野田市大字小野田字古開作15の割5981-1 ☎08368-3-9238
★ベスト電器宇部恩田店：宇部市大字沖宇部長沢3179-1 ☎0836-34-3550
★ベスト電器山口店：山口市駅通り1-298-1 ☎0839-24-0850
★ベスト電器防府店：防府市鋳物師町9-36 ☎0835-23-5333
★ダイイチ産業徳山店：徳山市平和通り2-40 ☎0834-21-1590

《徳　島　県》

★都電機商会：徳島市寺島本町東2丁目 ☎0886-22-2134
★リビング東和２ばん館：徳島市昭和町4-12 ☎0886-22-9155
★川上電器中央店：鳴門市撫養町小桑島前浜1103 ☎08868-5-2245
★ニイデンキ本店：阿南市富岡町 ☎0884-22-0463

《香　川　県》

★電波新聞社・高松支局：高松市亀井市2-1 ☎0878-61-3111
★野田屋電気：高松市丸亀町1-3 ☎0878-51-4545
★宮脇書店：高松市丸亀町4-8 ☎0878-51-3733
★英弘チェン丸亀店：丸亀市田村町太井446 ☎08772-3-7141
★ミツシマ：善通寺市大通り町461-12 ☎08776-2-2493
★英弘チェン屋島店：高松市屋島西町百石1909-1 ☎0878-41-4131
★英弘チェン観音寺店：観音寺市吉岡町1 ☎08752-3-1122

《愛　媛　県》

★マイコンハウス：松山市湊町4-5-11 ☎0899-47-0765
★ミモザカメラ：北条市辻1349 ☎0899-92-0077
★ソフトハウス：松山市奏町4-2-25 ☎0899-45-3959
★英弘チェン八幡浜店：八幡浜市昭和通り1208-3 ☎08942-4-3335

《高　知　県》

★メルバ高知店：高知市北川添45-3 ☎0888-83-1612
★マイコンショップ・ボーイズ：中村市右山天神町4-26 ☎08803-4-2184

《福　岡　県》

★電波新聞社・西部本社：福岡市博多区博多駅前2-13-23 ☎092-431-7411
★デオニー小倉店：北九州市小倉北区馬借町1-6-15 ☎093-551-6339
★小倉パソコン館：北九州市小倉北区魚町2-2-17 ☎093-551-6281
★紀伊国屋書店：福岡市中央区天神1-11-11 ☎092-721-7755
★ＩＣランドマルコス：八女郡広川町新代875 ☎09433-2-3597
★ダイイチサン商事サンパレス本店：大牟田市新栄町14 ☎0944-57-5000
★カホマイコンセンター：福岡市中央区天神2-4-27 ☎092-714-5155
★カホムセンカホパーツセンター小倉店：北九州市小倉北区京町3-6-22 ☎093-551-3688
★カホムセンカホパーツセンター久留米店：久留米市天神町2-44 ☎0942-35-8478
★カホムセンカホパーツセンター大牟田店：大牟田市栄町2-16 ☎0944-52-4367
★デンキのカホ飯塚店Ｂ館マイコンフロアー：飯塚市吉原町7-25 ☎09482-2-1588
★デンキのカホ直方駅前店：直方市古町247-1 ☎09492-5-1717
★ベスト電器福岡本店：福岡市中央区天神1-9-28 ☎092-781-7131
★ベスト電器西新店：福岡市早良区西新4-8-24 ☎092-843-4011
★ベストマイコン久留米：久留米市東町字三角 ☎0942-34-2944
★ＭＹ・パソコンショップ五条：太宰府市大字太宰府2469-1 ☎092-923-3434
★そごうＥＬＥＨＯＢＢＹマイコンセンター：北九州市八幡区黒崎1-1-1 ☎093-641-7080
★岩田屋：福岡市中央区天神2-11-1 ☎092-721-1111
★Ｄａｉｉｃｈｉナンバーワン久留米店：久留米市六ッ門7-1 ☎0942-39-4701
★ベスト電器黒崎パソコン館：北九州市八幡西区熊手町2-3 ☎093-621-3541
★八幡井筒屋マイコンコーナー：北九州市八幡西区黒崎2-3-15 ☎093-641-0131
★ベスト電器筑後店：筑後市大字山の井2334 ☎09425-2-6774
★ベスト電器大橋店：福岡市南区大橋1-10-6 ☎092-512-3468
★ベスト電器福間店：宗像郡津屋崎町大字宮司字土井手592-1 ☎0940-52-4077
★ベスト電器八女店：八女市大字納楚万上田695-1 ☎09432-3-5181
★ベスト電器二日市店：筑紫野市二日市581-13 ☎092-923-5521
★ベスト電器甘木店：甘木市甘木1813 ☎09462-2-8484
★ベスト電器瀬高店：山門郡瀬高町下庄2198 ☎09446-3-4422
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン石丸店：福岡市西区姪の浜1072 ☎092-882-1521
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン長尾店：福岡市城南区神松寺1-22-31 ☎092-871-3903
★Ｄａｉｉｃｈ周船寺店：福岡市西区大字周船寺414-6 ☎092-807-1728
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン古賀店：粕屋郡古賀町1196-7 ☎092-942-7501
★エレデ博多寿屋：福岡市博多区上呉服町10-10 ☎092-281-4411
★ベストメディアショップ：福岡市博多区千代6-52 ☎092-641-7990
★ベスト電器田川店：田川市上本町1262-1 ☎09474-4-8664
★セイデンサケミ駅前本店：久留米市東町40-16 ☎0942-34-9940

《佐　賀　県》

★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原1-2-22 ☎0952-24-7205
★ＺＥＲＯⅠ：唐津市和多田用尺2978-1 ☎09557-2-5883
★ベスト電器伊万里店：伊万里市伊万里町甲564 ☎09552-2-5236
★ベスト電器鳥栖店：鳥栖市元町字丁の坪1353-1 ☎09428-2-0335

《長　崎　県》

★カホムセンカホパーツセンター長崎店：長崎市油屋町2-40 ☎0958-21-1079
★ベスト電器長崎新地店：長崎市新地町1-1 ☎0958-28-0054
★ベスト電器浜の町店：長崎市浜の町3-17 ☎0958-21-0690
★ダイイチ浜電気：長崎市浜町2-32 ☎0958-26-4151
★ベスト電器諫早店：諫早市東本町88-1 ☎09572-3-3860
★ベスト電器佐世保四ケ町店：佐世保市下京町7-20 ☎0956-23-1333
★ベスト電器佐世保店：佐世保市島瀬町9-4 ☎0956-23-0729
★ベスト電器大村店：大村市本町1-465 ☎09575-3-5578
★石丸文行堂：長崎市浜町8-32 ☎0958-28-0140

《熊　本　県》

★電波新聞社・熊本支局：熊本市小山町503-2 ☎096-380-7500
★マツフジ銀座通店：熊本市下通1-9-1 ☎096-354-9111
★ベスト電器熊本パソコン館：熊本市下通1-9-4 ☎096-322-4180
★寿屋本荘店：熊本市本荘3-3-3 ☎096-372-5412
★マツフジ東バイパス店：熊本市保田窪2-12-20 ☎096-381-1133
★ベスト電器下通店：熊本市下通2-2-31 ☎096-324-6161
★ベスト電器人吉店：熊本県人吉市下林町12 ☎09662-3-5121
★マツフジ八代店：八代市本町1-10-43 ☎0965-32-7575

《大　分　県》

★トキハマイコンコーナー：大分市府内町2-1-4 ☎0975-38-1111
★デンキのカホ日田店：日田市中央1-3-12 ☎09732-3-6094
★ベスト電器大分パソコン館：大分市中央町2-3-10 ☎0975-32-9396
★ベスト電器日田店：日田市三本松2-218 ☎09732-3-8131

《宮　崎　県》

★宮崎寿屋百貨店：宮崎市橘通東4-8-1 ☎0985-27-4111
★寿屋都城店：都城市中町1-7 ☎0986-23-4411

《鹿 児 島 県》

★電波新聞社・鹿児島支局：鹿児島市新屋敷町16-201 ☎0992-26-3630
★山形屋マイコンコーナー：鹿児島市金生町3-1 ☎0992-27-6093
★ベスト電器出水パソコン館：出水市本町11-30 ☎09966-3-3591
★明昭堂パソコンプラザ：鹿児島市西千石町11-19 ☎0992-25-2020
★ベスト電器パソコン館：鹿児島市加治屋町1-38 ☎0992-23-2081
★がらっぱ堂：川内市向田本町19-11 ☎0996-25-0345
★ベスト電器川内パソコン館：川内市向田町10-6 ☎0996-23-6680

★馬場電機：鹿児島市中町3-5　☎0992-22-3131
★マイコンランド加世田：加世田市本町41-10　☎09935-3-6555

《沖　縄　県》

★沖縄電子：宜野湾市大山1531-1　☎09889-8-2358
★パソコンショップ大山：那覇市長田2-12-5　☎0988-53-0710
★コンピュータ沖縄：沖縄市照屋1-5-13　☎0989-38-6458
★マイコンショッププロム：那覇市首里末吉町2-239-4　☎0988-86-6829
★マイコンショップＲＡＭ：沖縄市美里1-7-4　☎09893-7-8688
★ハイテックス沖縄：沖縄市中央4-12-2　☎09893-9-4870
★沖縄エジソン設備：那覇市壷屋2-14-33　☎0988-54-5181
★ＩＣランド沖縄電子：那覇市泊2-5-7　☎0988-63-1613
★パソコンショップオオヤマ前島店：那覇市前島1-13-12　☎0988-62-2857

DEMPAマイコンソフト製品一覧表

DEMPAマイコンソフトでは、下表の製品を発売しています。取扱店一覧表に載っているお店なら、たいてい在庫していますが、手に入らない場合は、前ページの注文書に欲しい製品名を書いてお店の人に申し込んでください。

1週間くらいで、お店に届きます。友人と相談してまとめて注文してもらうと、発送作業がはかどります。

なお、この他に、ニデコ、T & E ソフト、ハドソン等の製品もあつかっています。それぞれの広告を見て注文してください。

お近くにお店のないかたは、通信販売も行なっています。この場合は、送料が1本240円、2本340円、3本440円(MSX、ファミコンソフトは1本200円、2本300円、3本400円)、5本以上送料サービスとなっています。なお、ゼビウスのジョイスティック付き製品及びジョイスティックの送料は1本350円です。ご注文は右記電波新聞社のソフト販売部へ、製品価格＋送料を、現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。

電波新聞社 ソフト販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話 (03)445-6111
大阪本社006(203)3361 金沢支局0762(63)8661
西部本社092(431)7411 京都支局075(221)8021
札幌支局011(641)5591 神戸支局078(391)5885
仙台支局0222(27)7211 広島支局082(228)5581
新潟支局0252(45)2526 高松支局0878(61)3111
関東総局0273(26)3206 下関支局0832(67)7478
松本支局0263(36)0445 熊本支局096(380)7500
静岡支局0542(54)6405 鹿児島支局0992(26)3630
名古屋支局052(261)4541

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
PC-9800 シリーズ	PC-9801	FD(5" 2D)	6,800円	ギャラガ	ミュージックボード
	PC-9801F	FD(5" 2DD)	6,800円	ギャラガ	(PC-9801-14)
	PC-9801M	FD(5" 2HD)	6,800円	ギャラガ	対応
	PC-9801U	FD(3.5")	6,800円	ギャラガ	PC-9801-U-03
	PC-9801F	FD(5" 2DD)	各8,000円	Longman English Course Part 1-5	PC-9801VF/VM
	PC-9801UV2	FD(3.5" 2DD)	各8,000円	Longman English Course Part 1-5	PC-9801U2
PC-8800 シリーズ	PC-8801	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	テープ	3,500円	ギャラクシアン	PC-8801mkⅡ/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	パックマン	PC-8801mkⅡ/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-8801mkⅡ
	PC-8801mkⅡ	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	PC-8801mkⅡSR
	PC-8801mkⅡSR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8801mkⅡSR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8801mkⅡSR	テープ	3,800円	グロブダー	
	PC-8801mkⅡSR	テープ	4,100円	マッピー	
	PC-8801	FD(5")	5,800円	パックマン	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ディグダグ	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ギャラクシアン	PC-8801mkⅡ/SR/TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ゼノン	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	FD(5")	6,500円	ガンマー5	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	FD(5")	6,200円	ナイザー	PC-8801mkⅡ/SR/TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡ	FD(5")	6,200円	デーモンクリスタル	PC-8801mkⅡ/SR/TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,000円	ゼノン	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	5,800円	パックマン	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,000円	ディグダグ	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,000円	グロブダー	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,500円	ガンマー5	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,200円	マッピー	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
PC-8000 シリーズ	PC-8001	テープ	3,000円	ディグダグ	(PC-8801(N-BASIC))
	PC-8001mkⅡ	テープ	3,500円	ギャラクシアン	
	PC-8001mkⅡ	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	ゼノン	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	4,300円	ゼビウス	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	4,000円	ハンバーガー	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	グロブダー	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	マッピー	
PC-6000 シリーズ ※すべてXE-1対応	PC-6001	テープ	3,500円	タイニーゼビウス	PC-6001mkⅡ/SR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,000円	パックマン	PC-6601/SR・PC-6001mkⅡ/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,000円	ギャラクシアン	PC-6601/SR・PC-6001mkⅡ/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,500円	タイニーゼビウスマークⅡ	PC-6601/SR・PC-6001mkⅡ/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,800円	ボスコニアン	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,800円	グロブダー	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	4,100円	マッピー	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	4,100円	スペース ハリアー	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
PC-6600 シリーズ	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	タイニーゼビウスマークⅡ	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	ディグダグ	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,000円	グロブダー	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,000円	ボスコニアン	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,200円	マッピー	PC-6601SR

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
PC-6600 シリーズ	PC-6601	FD(5")	6,200円	スペース ハリヤー	PC-6601SR
FM-77	FM-7	テープ	3,500円	パックマン	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	U-Boat	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ディグダグ	FM-NEW7・※XE-77対応
	FM-7	テープ	3,800円	ギャラガ	FM-NEW7・※XE-77対応
	FM-7	テープ	3,500円	ギャラクシアン	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	マッピー	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	4,100円	ナイザー	FM-NEW-7 ※XE-7対応
	FM-7	テープ	4,100円	バトルシティ	FM-NEW-7 ※XE-7対応
	FM-7	FD(5")	6,500円	ガンマー5	FM-NEW7
	FM-7	FD(5")	9,300円	ゼビウス(XE-7付)	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	パックマン	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ラリーX	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	7,800円	Pコンパイラ	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ディグダグ	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	5,900円	ゼビウス	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	9,300円	ゼビウス(XE-77付)	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ギャラクシアン	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,000円	ギャラガ	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,000円	マッピー	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,200円	ナイザー	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,200円	バトルシティ	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,500円	ガンマー5	FM-77AV
	FM-77AV	FD(3.5")	6,000円	ディグダグ	※XE-1b対応
	FM-77AV	FD(3.5")	6,000円	ドルアーガの塔	※XE-1b対応
MZ-2200	MZ-2200	テープ	3,500円	パックマン	MZ-2000
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	パックマン	
	MZ-1500	QD	4,300円	ディグダグ	
	MZ-1500	QD	4,300円	マッピー	
	MZ-1500	QD	4,300円	ラリーX	
	MZ-1500	QD	4,500円	ギャラガ	
	MZ-1500	QD	4,800円	デーモンクリスタル	
	MZ-1500	QD	4,300円	ハンバーガー	
	MZ-1500	QD	4,300円	バーニンブラバー	
	MZ-1500	QD	4,500円	グロブダー	
	MZ-1500	QD	4,500円	バトルシティー	
	MZ-1500	QD	4,500円	ナイザー	
	MZ-1500	QD	4,800円	ドルアーガの塔	
	MZ-1500	QD	4,800円	ボビンズ	
	MZ-1500	QD	4,800円	迷宮への扉	
	MZ-1500	QD	4,800円	ソフィア	
MZ-2500	MZ-2500	FD(3.5")	6,500円	パックマン	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	ゼビウス	
	MZ-2500	FD(3.5")	8,800円	ゼビウス(XE-1b付)	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,500円	マッピー	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	ドルアーガの塔	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	デーモンクリスタル	
X-1 ※すべてXE-1b対応	X-1	テープ	3,500円	パックマン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ゼノン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	5,900円	ゼビウス(XE-1b付)	X-1/C.CS.CK・G モデル10
	X-1	テープ	3,500円	ギャラクシアン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ F

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
X-1	X-1	テープ	3,800円	マッピーニューバージョン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ハンバーガー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ギャラガ	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	グロブダー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ドルアーガの塔	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	U-Boat	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	バトルシティー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,300円	ガンマー5	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	バーニン’ラバー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,100円	スーパーモードボスコニアン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,100円	ホピンズ	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,100円	ナイザー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,100円	ソフィア	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,100円	迷宮への扉	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
X-1D ※すべてXE-1b対応	X-1D	FD(3″)	5,800円	パックマン	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3″)	7,500円	ゼビウス(XE-1b付)	
	X-1D	FD(3″)	5,900円	ゼビウス	
X-1ターボ ※すべてXE-1b対応	X-1 200ラインモード	FD(5″)	7,500円	ゼビウス(XE-1b付)	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	パックマン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ディグダグ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	マッピーニューバージョン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ギャラクシアン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ゼノン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	ドルアーガの塔	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	ハンバーガー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	デーモンクリスタル	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	ギャラガ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	グロブダー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	バトルシティー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,500円	ガンマー5	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	バーニン’ラバー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	スーパーモードボスコニアン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	ホピンズ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	ナイザー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	ソフィア	X1F/モデル20/30

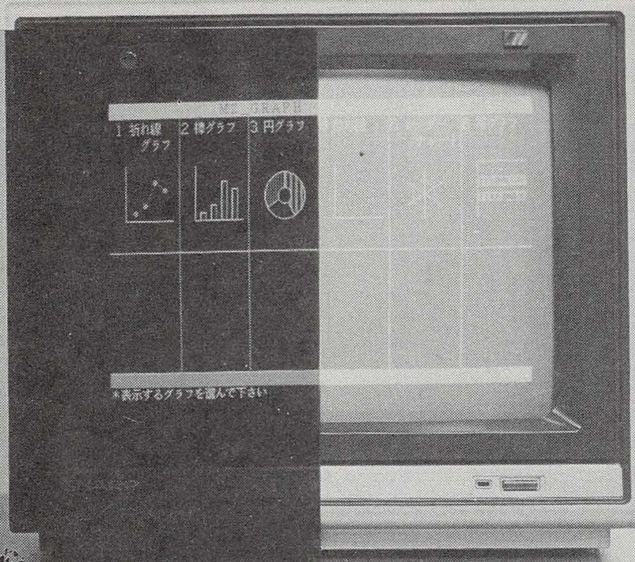
	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
X-1 ターボ	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	迷宮への扉	X1F/モデル20/30
MSX	MSX	ROM	4,500円	パックマン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	マッピー	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ギャラクシアン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	キング&バルーン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ミニゴルフ	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ラリーX	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ディグダグ	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ギャラガ	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	タンクバタリアン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ボスコニアン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ハンバーガー	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,800円	デーモンクリスタル	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ドルアーガの塔	XE-1b対応
	MSX	メガROM	5,300円	ナイザースペシャル	XE-1b対応
ファミリー・コンピュータ用ソフト	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ディグダグ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ワープマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バトルシティー	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ディグダグⅡ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	3,900円	スカイキッド	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ガンプの謎	
ジョイスティック	PC-6000・X1・MSX・FM77AV・MZ-2500		3,900円	XE-1b	
	FM-7		6,800円	XE-7	FM-7/NEW7
	FM-77		6,800円	XE-77	FM-77/77AV
ジョイスティックコントローラー	MSX・FM-77AV・MZ-2500・PC-6001・X1		3,900円	XO-1	※アタリ仕様2トリガジョイスティック対応
ニ デ コ	MSX	ROM	5,800円	アルカノイド	
	PC-8801	テープ	4,500円	ちゃっくんぽっぷ	
	PC-8801	テープ	4,500円	エレベーターアクション	
	PC-8801	テープ	4,500円	ビクトリアスナイン	PC-8801E/F
	X1	FD(5″)	6,800円	影の伝説	
	MZ-2200	FD(3.5″)	7,500円	ちゃっくんぽっぷ	
T&Eソフト	MZ-2000	FD(5″)	6,800円	ハイドライドⅡ	
	MZ-2500	FD(3.5″)	6,800円	レイドック	
	MSX	ROM	6,400円	ハイドライドⅡ	
	PC-8801mkⅡSR	FD(5″)	7,800円	ディーヴァ	
	MSX2	FD(3.5″)	7,800円	〃	
	X1	FD(5″)	7,800円	〃	
	FM-77AV	FD(3.5″)	6,800円	レイドック	
	FM-77AV	FD(3.5″)	7,800円	〃	

DEMPA/ペンタンキャラクターグッズ全国取扱店

〔北海道〕●(株)藤丸(滝川市)☎0125-22-2403●YESそうご電器5F(札幌市)☎011-214-2850〔青森県〕●電巧堂チェーン八戸本店(八戸市)☎0178-44-4111〔岩手県〕●電巧堂チェーン盛岡本店(盛岡市)☎0196-54-2772〔秋田県〕●緑屋そうご電器秋田店(秋田市)☎0188-32-1951●Cherry's(北秋田郡)☎0186-63-0495〔宮城県〕●庄子デンキコンピュータ中央(仙台市)☎0222-24-5591●電巧堂チェーンDAC東口店(仙台市)☎0222-91-4744〔福島県〕●オリエンタルパソコンショップ(福島市)☎0245-21-2101●粉又・コンピュータ駅前店(福島市)☎0245-21-2011●大竹商会(会津若松市)☎0242-26-2244●郡山西武(郡山市)☎0249-34-6161〔新潟県〕●(株)三和商会(新発田市)☎0254-22-3079●(株)三和商会新潟営業所(新潟市)☎0252-83-5155〔茨城県〕●KONAN販売(水戸市)☎0292-43-8188〔栃木県〕●好文堂書店(真岡市)☎02858-2-2061●小林電気(足利市)☎0284-21-0131〔山梨県〕●システムインナカゴミ甲府(甲府市)☎0552-28-3333〔群馬県〕●パソコンランド21太田店(太田市)☎0276-45-0721●パソコンランド21前橋店(前橋市)☎0272-21-2721●パソコンランド21高崎店(高崎市)☎0273-26-5221●TECHNO(高崎市)☎0273-22-1300●ファミコンショップZERO(高崎市)☎0273-27-7282●(株)松野屋書店(藤岡市)☎0274-22-0344〔埼玉県〕●長崎屋北鴻巣店ドリーマー(鴻巣市)☎0485-96-6218●セルレーヴ(新座市)☎0484-78-7808〔千葉県〕●アイブックス市川店(市川市)☎0473-26-2661●多田屋サンピア店(東金市)☎04755-2-5561〔東京都〕●池袋西武マイコンショップ(豊島区)☎03-981-0111●アイブックス目黒店(品川区)☎03-473-4791●ヤマギワテクニカ店(千代田区)☎03-253-0121●クロスポイント(港区)☎03-445-8778●サンシャインゲームセンター(足立区)☎03-887-6060●東急ハンズ町田店(町田市)☎0427-28-2608●ロンアート(武蔵野市)☎0422-21-3666〔神奈川県〕●鎌倉書店(鎌倉市)☎0467-46-2619●プレイシャトー(横浜市)☎045-251-8340〔静岡県〕●すみやパソコンアイランド(静岡市)☎0542-55-8819●ゲームコーナーアップル駅南店(静岡県)☎0542-61-9109●ゲームコーナーアップル流通店(静岡県)☎0542-81-7789●ゲームコーナーアップル清水店(清水市)☎0543-51-1479●メルバⅡ.(浜松市)☎0534-64-8412●すみや沼津バイパス店(浜松市)☎0559-22-6500●システムイン吉野(藤枝市)☎0546-36-0630〔長野県〕●シマコーシステム(松本市)☎0263-26-0071●パソコンシティ2000(伊奈市)☎0265-73-6226●リッチランド(佐久市)☎0267-62-7522〔富山県〕●三共とやま本店(富山市)☎0764-42-2131●三共とよた店(富山市)☎0764-37-7733〔石川県〕●三共てらじ店(金沢市)☎0762-47-2524●ユニー加賀店バルザ(加賀市)☎07617-3-1141〔福井県〕●マイコンピット(福井市)☎0776-36-8536●マルツでんきらんど二の宮店(福井市)☎0776-27-3702●ぷらも(松任市)☎0762-76-6995●コマツパソコンセンター(小松市)☎0761-22-4672〔愛知県〕●パソコンショップΣ(名古屋市)☎052-251-8334●テクノ1F(名古屋市)☎052-581-1241●ユニー新城店1F(新城市)☎05362-3-3111〔岐阜県〕●小川無線(大垣市)☎0584-78-6387〔三重県〕●システムハウス・ラム(鈴鹿市)☎0593-82-0857〔大阪府〕●ニノミヤムセン駅前第4ビル店(大阪市)☎06-341-2031●ニノミヤムセンパソコンランドなんば(大阪市)☎06-643-3217●マイコンショップCSK(大阪市)☎06-345-2851●ニノミヤムセン本店(大阪市)☎06-643-2038●ニノミヤムセンぱそこん亭FMランド(大阪市)☎06-643-2039●ニノミヤムセンエレランド(大阪市)☎06-632-2038●ニノミヤムセン藤井寺店(藤井寺市)☎0729-39-9206●ワルツ堂ロンモール布施店(東大阪市)☎06-783-6545●(有)天勝コンピューター(東大阪市)☎06-746-1552〔奈良県〕●ニノミヤムセンパソコンランド奈良店(奈良市)☎0742-26-2003〔京都府〕●ニノミヤムセン京都店(京都市)☎075-361-9166〔兵庫県〕●ニノミヤムセン姫路店(姫路市)☎0792-88-2363●ニノミヤムセン今宿店(姫路市)☎0792-94-5363●せいでん明石本店(明石市)☎078-917-5555〔和歌山県〕●ニノミヤムセン和歌山店(和歌山市)☎0734-32-5121〔広島県〕●松本無線パーツ(広島市)☎082-243-4451●ファミコンランドドンキー(広島市)☎082-248-0625●オフィスA1(呉市)☎0823-25-8086〔島根県〕●石見電業社(益田市)☎08562-2-0396〔山口県〕●ヨツキテレホン(新南陽市)☎0834-62-4111内76〔香川県〕●野田屋電機(高松市)☎0878-51-4545〔徳島県〕●都電機商会(徳島市)☎0886-22-2134〔愛媛県〕●マイコンハウス(松山市)☎0899-47-0765〔高知県〕●マイコンショップボーイズ(中村市)☎08803-4-2184〔福岡県〕●(株)デオニー(北九州市)☎093-551-6339●MYパソコンショップ王条(太宰府市)☎092-923-3434〔佐賀県〕●ZERO1(唐津市)☎09557-2-5883〔長崎県〕●石丸文行堂(長崎市)☎0958-28-0140〔大分県〕●(株)トキハマイコンコーナー(大分市)☎0975-38-1111〔鹿児島県〕●ベスト電器パソコン館(鹿児島市)☎0992-23-2081●スーパーエキスプレスdo-ing木場茶屋(川内市)☎0996-20-5335

大好評 半額キャンペーン実施中!!

テレビゲームやテレビの長時間視聴による視力低下を防ぐ!

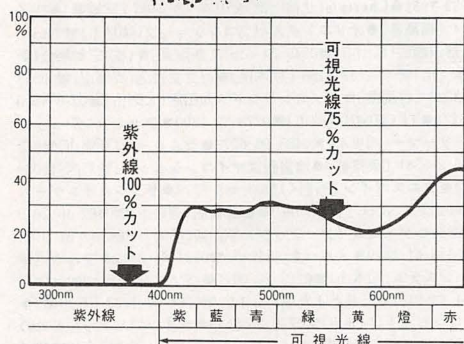


※左画面にTVフィルターFSⅡを使用。

10%鮮明画像になり新登場!!



テレビゲームから目を守る



★目に有害な紫外線を画面から100%カット
★目に有害度の強い可視光線も約75%カット
★近距離でも眼精疲労を防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
★ギラギラやチラツキをおさえ、色の美しい鮮明画像
★テレビフィルターFSⅡは脱着ワンタッチ!

●送料400円別途いただきます。
●商品到着後7日以内なら返品できます。返送料は申込者負担でお願いいたします。

14・15型用……小売価格¥8,000→特別価格¥4,000
16・17型用……小売価格¥10,000→特別価格¥5,000
18・19型用……小売価格¥11,000→特別価格¥5,500
20・21型用……小売価格¥13,000→特別価格¥6,500

※仕様は予告なく変更することがありますのでご了承下さい。

お申し込みは今すぐ、おハガキかお電話で!!

ハガキで

TVフィルターFSⅡを申し込みます
希望する型名( )
●住所
●氏名・年令
●電話番号

40円

〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15 サンクレストJ・P・M係

電話で

06-303-4152（よいこに）
サンクレストJ.P.M

■受付時間
平 日/午前9時～午後7時
日・祭日/午前9時～午後6時

●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

本誌 初登場! ぼくもホップで買ってます。

在庫に限りがあります。万一、売り切れの際はご容赦下さい。
今後発売予定のソフトも全部30%以上値引します。

※中古品は一切取り扱っておりません。

ファミコン全国通信販売

お申し込み方法(小学生以下の場合、保護者のみ受付ます)
＊必ず電話にて次の順に申し込み下さい。
1.氏名 2.都道府県名 3.郵便番号 4.電話番号 5.商品名
商品代＋1本につき100円(通販手数料)＋送料(4本まで300円)を現金書留でお送り下さい。代金到着確認後一週間前後で発送いたします。ご注文より一週間以内のお問合せはご遠慮下さい。
振込口座:富士銀行葛西駅前出張所
普通 861-5128111(株)ホップ

★価格は4月1日現在の値段であり、常に変動しますので、お電話にてお問い合わせください。

ファミリーコンピュータ(任天堂)

定価 ¥14,800
¥11,800

ディスクシステム(任天堂)

定価 ¥15,000
¥11,900

ツインファミコン(シャープ)

定価 ¥32,000
¥25,900

その他のソフトも大巾割引値段で販売中

価格・お問い合せ情報専用電話
03(877)6241(代)まで
24時間受付ております。

ミシシッピー殺人事件 読者お1人様1本限り


定価 ¥5,200
¥1,000

スーパースターフォース


定価 ¥5,300
¥1,250

キャッスルエクセレント


定価 ¥4,900
¥1,250

シャーロックホームズ


定価 ¥5,000
¥1,350

トランスホーマー


定価 ¥4,900
¥1,400

マッピーランド

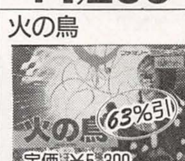

定価 ¥3,900
¥1,450

ドラゴンボール


定価 ¥5,300
¥1,550

キングコング2


定価 ¥5,300
¥1,950

火の鳥


定価 ¥5,300
¥1,950

たけしの挑戦状


定価 ¥5,300
¥2,400

スーパーマリオブラザーズ


定価 ¥4,900
¥2,450

ファミリースタジアム

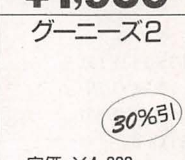

定価 ¥3,900
¥2,730

四人打麻雀


定価 ¥4,500
¥2,900

ミッキーマウス

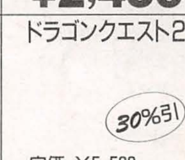

定価 ¥4,900
¥3,200

グーニーズ2


定価 ¥4,900
¥3,430

アルカノイド


定価 ¥5,400
¥3,500

ドラゴンクエスト2


定価 ¥5,500
¥3,850

ファミリートレーナー


定価 ¥8,500
¥4,400

ガルフォース


定価 ¥2,980
¥1,000

プロレス


定価 ¥2,500
¥1,300

バレーボール


定価 ¥2,500
¥1,300

ドラキュラ


定価 ¥2,980
¥1,400

スーパーマリオ2


定価 ¥2,500
¥1,400

ゼルダの伝説


定価 ¥2,600
¥1,400

リンクの冒険


定価 ¥2,600
¥1,800

麻雀悟空


定価 ¥2,980
¥2,080

もえろツインビー


定価 ¥3,100
¥2,150

ディープダンジョン


定価 ¥3,400
¥2,150

水晶のドラゴン


定価 ¥3,400
¥2,150

ゴルフジャパンコース


定価 ¥3,500
¥2,600

＊上記の数字は店頭販売価格です。通販の場合は1本につき100円プラス。



← ディズニーランドに一番近い駅です。

ご注文専用電話

03(877)2711(代)
受付時間 12時〜18時まで
東京都江戸川区中葛西3丁目37番2号
(〒134)

お店はAM10:00〜PM8:00まで年中無休で営業しています。 ※この広告の値段は店頭販売価格です。 ※広告有効期間 4月1日〜4月30日迄

〒257 神奈川県秦野市曲松2-3-16

Fantom 渡部商事ファントム

お電話による
お問い合せ
TEL 0463-88-7666
FAX 0463-88-7740

全国無料配達（但し御注文は2,000円以上とさせていただきます。）

◎お買上げの方で入会希望の方は胸から上の顔写真を同封して下さい。
リスト以外でも気軽にTELして下さい。（入会後はすべて1割引です）

	5"2D	5"2DD	5"2HD	3.5"2D	3.5"2DD	3.5"2HD	8"2D
ファントム（Pケース入）	¥ 110	¥ 140	¥ 270	¥ 390	¥ 420	——	——
ノーブランド	¥ 70	¥ 110	¥ 250	¥ 280	¥ 310	¥ 980	¥ 460
マクセル	¥ 280	¥ 380	¥ 580	¥ 670	¥ 800	¥1,200	¥ 550

目玉商品
メモリーメイト
（メモレックス）
1箱10枚入
（引き続き）
（1,200円）1枚120円
（限定 3,000枚）

★5,000円ごとに300円引き

《ソフト一覧》 ＊は新作です。

火の鳥………Ⓡ5,800円		MSX2
覇者の封印…D8,800円 98.9,800円		98/88/X1/7/77
覇者の封印…Ⓡ7,800円		MSX
ザナドゥ………D7,800円 T6,800円		98/88/80/X1/7/77/MSX2 ＊
ザナドゥシナリオ2…D5,800円		98/88/X1/7/77
アルファ………D5,900円		98/88/X1/7/77
大戦略………D9,800円		98/88/X1/7
＊大戦略2……D9,800円		98
＊ハイドライド2……D6,800円 T4,800円 R6,400円		88/X1/7/77/M22/M25/MSX
＊ブラスティー……D7,900円		98/88/X1/7/77
＊ファイナルゾーン…D6,800円 T4,800円 R6,800円		88/X1/MSX
スーパーランボー…D6,800円 T5,800円		88/X1/77
エルスリード…D7,200円		88/X1
ダンジョンマスター…R5,800円		MSX
＊ライレーン……D7,800円		88/X/77
＊がんばれゴエモン…Ⓡ5,800円		MSX2
＊ファンタジーゾーン…Ⓡ5,800円		MSX2
アムノーク……D6,800円		77AV
アルゴー………D7,800円		88FR
ガルフォース…R5,800円		MSX
ローオブ・ザ・ウエスト…Ⓓ6,800円		98/88
ヤングシャーロック…R5,800円		MSX
＊メルヘンベール2…D7,900円		98/88/X1/7/77M25
＊メルヘンベール1…D7,900円 R5,800円		98/88/X1/7/77/M25/MSX
＊キネティックコネクション…D6,800円		MSX2
カサブランカに愛を…D7,200円		98/88
＊トリトーンII……Ⓓ7,800円		88
＊夕なぎのホライゾンD6,800円		88/7/77
＊ホイントX占領作戦…D6,800円 R5,800円		98/88/X1/7/77
＊マッドライダー…R6,200円		MSX2
＊トップルジップ…D6,800円 T4,800円 R5,800円		88/X1/7/77/MSX
＊ホテルウォーズ…D7,500円		98/88/X1/7/77
＊アーコン………D7,800円		88SR/X1/7/77/M25
＊対局囲碁Jr.……D7,800円		88
＊シルフィード……D6,800円		88FR
＊ラプラスの魔……D7,800円		98/88/X1/7/77
アスピック………D6,800円 T4,800円		X1/77AV/60/X1
＊バビロン………D7,800円		88FR
＊アマゾネス……D7,800円		98/88/7/77
エリュシオン……D7,800円		98
＊ディープフォレスト……D7,800円		77AV
＊スーパートリトーン…R5,900円		MSX2
ザナック………D5,800円		MSX2
＊レイドック……D6,800円		77AV/M25/MSX2
殺人倶楽部……D7,800円		98/88/X1/7/77
アナザ………R5,500円		MSX
＊悪魔城ドラキュラ…R5,800円		MSX2
＊はーりぃふぉっくすSP…R6,800円		MSX2
＊コムサイト……D6,800円		88SR/X1
＊ボルトオン……D6,800円		88/X1/77AV
＊ナポレオン……D9,800円		98
＊森田和郎の将棋…D9,800円 X1 7,800円		98/88/X1
＊ドラゴンクエスト…R5,800円		MSX/MSX2
＊マデリーン……D7,200円		88
＊ヴィーナスファイター…D7,800円		88/98/X1
＊グインサーガ…D7,800円		98/88SR/X1/7/77
＊谷川浩司の将棋指南…R4,900円		MSX
＊キングコング2…R5,800円		MSX2
ナイザースペシャル…R5,300円		MSX

＊リバイバー……D6,800円		88/X1
＊地球防衛軍…D9,500円		98
＊獣神ローガス……D7,800円		88/X1/7/77
＊ストレンジ・ループ…R5,700円		MSX
＊摩訶迦羅(マカカーラ)…D7,900円		88/X1
カリオストロの城……D7,800円 T4,800円		88/X1/7/77
自己中心派……Ⓓ6,800円		88
＊リ・バース……D7,800円		98/88/X1/7/77/M25
＊戦場の狼……D6,800円 R5,800円 R2 5,980円		88/X1/7/77/MSX/MSX2
ファイヤーボール…Ⓓ5,800円		77AV
＊棋聖…………D7,800円		88/X1
ファンタジーII……Ⓓ9,800円		98
＊ストーム………D6,800円 T6,800円		88/X1/M25
＊プリンセスクエスト…D6,800円		7/77
＊真夜中のラブコール…D6,800円		88
＊ドルアーガの塔……D6,000円 T3,800円 R4,500円 Q・D4,800円		X1/77AV/M25/M15 MSX
ガルフォース(AVG)……Ⓓ7,800円		88
雀豪1………Ⓓ8,800円		98
女子大生交際図巻…Ⓓ8,800円		98/88/77
フェアリーズレジデンス…D7,800円		98/88/7/77
オメガ創刊号…D3,800円 3.5" 4,800円		98/88/7/777
フラトニックラブ…D6,800円		98/88
ラブメイト……D4,800円		88
マリコの部屋……D4,800円		98/88
さゆり………D4,800円		98/88
＊ザビービング……D4,800円		88
＊ルーン………D6,800円		88
その後の慶子ちゃん（OL、看護婦、新妻） D3,500円 3.5" 3,000円		98/88/X1/7/77
＊美しき獲物たち…D・T4,000円		98/88/X1/7/77
＊ルナシティ殺人事件…D5,800円 T4,000円		X1/88
＊シンデレラベルデュー…D6,800円		88/X1/77
＊三国志………D1 4,800円 R1 2,800円		98/88/X1/7/77/MSX
地球戦士ライーザ…D6,800円 T4,800円		88/X1/7/77/MSX
イミテーションシティ…D7,800円		98/88/7/77
＊デウリング……Ⓓ7,800円		88
ウイングマン2……D6,800円 T4,800円		98/88/X1/7/77
アルバトロス……D8,800円 T5,800円 R6,800円		98/88/X1/7/77/MSX
ハイウェイスター……D7,800円		98
TOKYOナンパストリート…D6,400円 R7,400円 T4,800円		98/88/X1/7/77/MSX
北斗の拳……D6,800円 T4,800円		98/88/X1/77
ランボースペシャル…R5,800円		MSX2
ロボレス2001……D6,800円 T4,800円		88/X1/M25
＊ストレンジャー……D7,800円		88
＊アトラス………D6,800円		98
＊キングスナイトスペシャル…D6,900円		88/X1/7/77
＊エイリアン2…D7,200円 R5,900円		88SR/X1/MSX
＊ハングオン……D6,800円		88FR
アトラス………Ⓓ7,800円		98
＊フレイボール……R6,900円		MSX
敵は海賊、海賊版…Ⓓ7,800円		98/88 7/77
＊カーマイン……D7,800円		98/88
＊妖姫伝………D6,800円		88/7/77
＊迷宮への扉…Q4,800円 T4,100円 D6,200円		X1/M15
＊ナイザー……D6,200円 T4,100円 Q・D4,800円		7/77/M15/88/X1
＊マッピー……D6,200円 T4,100円		60/66/88
＊スーパーモードボスコニアン D6,200円 T4,100円		X1
＊ソフィア……D6,200円 T4,100円 Q・D4,800円		X1/M15
＊スペースハリアー…D6,200円 T4,100円		60/66
＊うっでぃぽこ…D6,800円 R6,800円		88/X1/MSX2
＊アイドロン……R5,800円		MSX2
ブレインズ……Ⓓ7,800円		98/88

ピープショウ……Ⓓ4,800円		88
ピープショウ番外…Ⓓ3,500円		88
＊バトル オブ ペガス…R5,800円		MSX
＊クリスタルプリズン…D7,500円		88/X1/7/77
＊レリクス………D7,200円 T5,800円 R6,800円		98/88/X1/7/77/MSX
＊対局囲碁2……D14,800円		98
＊碁遊技………D6,800円		88
＊アステカ2(太陽の神殿)…D7,800円		98/88/X1/7/77
＊りっくとみっくの大冒険…R5,800円		MSX2
夢幻の心臓2…D7,800円		98/88/X1/7/77M25/S1
＊ファンタジー……D9,800円		88/X1
＊ラスベガス……D7,800円		98/88/7/77
＊未来…………D7,800円 Ⓡ5,800円		98/88/X1/M25/MSX
＊トリトーン……D6,800円 T4,800円 R5,800円		98/88/X1/7/77/M25/60MSX
ジーザス……Ⓓ7,800円、98F 8,700円		98/88/X1 98MF 9,800円
＊デイーヴァ……D7,800円		88FR/X1/77/MSX2
＊AIR…………D7,800円		88FR
＊デスフォース…D7,800円		77AV
夢大陸アドベンチャー…R4,980円		MSX
＊めぞん一刻……D6,800円		98/88/X1/77
＊グーニーズ……D6,800円		98/88/X1
＊九玉伝………D7,800円		98/88/X1/77AV
＊パットン第三軍…D6,800円		98/88
＊ウインターゲームズ…D6,800円		88SR
＊軽井沢誘拐案内…D5,800円 T4,800円 R5,800円		88/X1/7/60MSX
＊夢幻戦士ヴァリス…D7,800円 R6,800円		98/88/X1/7/77
＊ウィバーン……D6,800円		98/88/X1/77
＊A列車で行こう…D7,800円 T6,800円		98/88/X1/7/77
＊リグラス………D6,800円 T4,800円 98 7,800円		98/88/X1/7/77M25
＊信長の野望全国版…D9,800円		88/X1
ルーイン……Ⓓ7,800円		88SR/77AV
＊ART of WAR…D9,800円		98/88
＊タッチ………D7,800円		88
＊ロストハワー…D7,800円		98/88/X1/77AV
＊ヴァクソル……D7,800円 Ⓡ6,800円		88SR/MSX
＊魔界村………D6,800円 R5,800円 R2 5,980円		88/X1/7/77/MSX/MSX2
＊ウイザードリィー2…D9,800円		98/88/X1/7/77
レモネード創刊号…Ⓓ3,800円 35" 4,800円		98/88/X1/7/77
＊ぺえっし君……R4,500円		MSX
＊賢者の遺言…D7,800円		88SR/X1/7/77
＊ブラックオニキス2…R6,800円		MSX
アルバトロス……D8,800円 T5,800円 R6,800円		98/88/X1/7/77/60/MSX
アルバトロス拡張コース…D4,500円（ワールド、ビジュアル、エキスパート）		
＊ゴルコス……D7,800円		7/77/88/X1
ムーンチャイルド……Ⓓ7,800円		98/88SR/7/77/M25
＊ZETA3号……D3,800円 3.5" 4,800円		98/88/X1/7/77
がんばれ美樹ちゃん D1,500円 3.5" 1,800円		98/88/X1/7/77
＊ポップレモン…D7,800円 T4,500円		88/X1/7/77
＊扉をあけて……Ⓓ7,800円		88SR/X1/7/77
＊スターシンフォニー…D6,800円		98/88/7/77
＊ロマンシア……D6,800円 R5,800円		98/88FR/X1/MSX/MSX
＊聖女伝説……D6,800円 T4,800円		98/88/X1/MSX
＊聖女パニック…D4,800円 T4,300円		88/X1
エリカ………D6,800円 T4,800円		88/X1/77/MSX
ファイブスィートドリーム…D7,800円		88/X1/77
秘課外授業編…D T3,000円 3.5" 4,000円		88/X1/77
天使たちの午後…D6,800円 T4,800円		88/X1/77
天使たちの午後番外編…D3,000円		88/X1/77
＊口説き方教えます…D6,800円 T6,800円		98/88/7/77
＊ソープランドストーリー…D7,800円		98/88/7/77/M25
＊全国ナンパ修業 京都編…D4,800円		88
＊まじゃべんちゃーねぎ麻雀…D6,800円		88
オメガ2号……Ⓓ3,800円 35" 4,800円		98/88/X1/7/77

★MSX対応2段階連射式 JOY CARD SuperII



「スターソルジャー」や「スターフォース」の点数もグーンとアップ！

2,980円

ファミコンソフト入荷

アルゴスの戦士	4,980円
ファミリースタジアム	Ⓡ3,900円
ドラゴンクエストII	Ⓡ5,500円
ゴルフジャパンコース	Ⓓ3,500円
メルヘンベール	Ⓓ3,200円
タッチ	Ⓡ4,900円

※ナムコのさんまの名探偵 発売中Ⓡ4,900円

※ナムコのファミリージョッキー 予約受付中Ⓡ3,900円

マイコンBASICマガジン別冊
山下　章の
AVG & RPGII
定価1,800円
サイン本限定50名様

新刊
レスキューAVG & RPG
定価1,300円
サイン本限定50名様

手塚一郎の
ドラゴンバスターの本
定価850円
サイン本限定50名様

ジョイスティックインターフェース

β-98 MARKII……PC-9801E/F/M/U/V/UV……¥9,800
β-88……PC-8801/mkII/SR/MR/FR……¥6,800

ファミコン本体＋ドラゴンバスター、スターソルジャーソフト付……¥23,000円

★ファミコン用ジョイカードMKII(1本の注文でも送料無料)……¥1,980円

新登場セガキャラクターグッズ●スペースハリアー●ファンタジーゾーン●アウトラン下敷……各200円

コナミキャラクターグッズ続々登場

沙羅曼蛇ハイパーユニット

大好評発売中！

価格Aタイプ，Bタイプとも各950円(化粧箱入)

鉛筆6本…消ゴム1コ…カンペン1コ

Aタイプ…カンペンが沙羅曼蛇キャラクター使用　Bタイプ…カンペンがビックバイパーキャラクター使用

沙羅曼蛇下敷…価格Aタイプ，Bタイプとも各200円

Aタイプ…沙羅曼蛇キャラクター使用　Bタイプ…ビックバイパーキャラクター使用

第2弾コナミ新作キャラクターグッズ

沙羅曼蛇
ウォーレット(財布)……………㊀1,200円
レポート用紙……………250円

ツインビー
ウォーレット(財布)……………㊀1,200円
レポート用紙……………250円
下敷……………200円

グラディウス
下敷……………200円

イーアルカンフー 下敷……200円

ハイパーオリンピック 下敷…200円

T&Eグッズも新登場

ディーヴァ カンペン　500円　　ディーヴァ 下敷　200円

ナムコキャラクターグッズ

●**ドラゴンバスターTシャツ** SML各1,700円
●**スカイキッドTシャツ** SML各1,700円
●**ドルアーガの塔Tシャツ** SML各1,800円
●**下敷**(各200円)
ドルアーガの塔，モトス，バックランド，サンダーストーム，バラデューク，グロブダー，メトロクロス，バベルの塔，ワルキューレの冒険A B.スカイキッド，スーパーゼビウス
●**バッヂ**(8種類)各250円
(ドラゴンバスター，グロブダー，パックマン，マッピー，パックランド，スカイキッド，ディグダグII，ドルアーガの塔)

●**源平討魔伝イシターの復活**
ウォーレット(財布)
予1,200円
●**ドルアーガの塔トレーナー**
SML(ブルー，アイボリー，グリーン，ホワイト)
各4,500円
●**マッピートレーナー**
SML(イエロー，アイボリー，ホワイト)
各4,300円
●**パックランドトレーナー**
SML(ホワイト，イエロー，グリーン)
各4,300円

●**クーラーボトル**(コップ，ストロータイプ)
ドルアーガの塔
スカイキッド
ドラゴンバスター
各1,200円
●**パックランドファンタジーバック** 1,800円
●**ボードゲームパックランド ドルアーガの塔** 各3,600円
●**ドラゴンバスターボードゲーム**
(品切れ間近か)　3,000円

デンパオリジナルジョイスティック………XE1-b 3,900円(再入荷)　XO-1 3,900円(コントローラー)

メルコ増設RAMボード(98用)
2M 74,800➡44,000円
1.5M 59,800➡35,000円

98VM用ディスクドライブ(NEC)FD1155C…………26,000円

98VM21、VX用ディスクドライブ(NEC)FD1155D…28,000円

88シリーズ用(TEAC)FD55BV……………23,000円
(定価60,000円)

ファミコン用ジョイスティック

スペースバトル

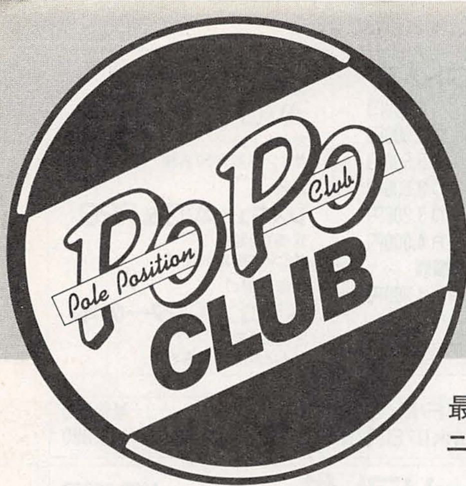
(スピコン、方向センサー付)　定価3,980円

他にない最新機能を装備したジョイスティック
大人気発売中！

①現金書留
②振替口座　横浜5-27481
③銀行振込み
●銀行振込み口座
横浜銀行(秦野支店)
㊮206961
④郵便為替
銀行振込みの場合は申込用紙をハガキにはってお申込下さい。
代金着払希望の方は，割引があり但し送料負担
渡部商事ファントム

申込用紙		メーカー名	商品名	メディア(ディスク/テープ)	金額
フリガナ					
住所	□□□-□□　☎(　　)　-				
フリガナ					
氏名	様				
年令　職業　機種		割引料金			
		合計料金			

※ご注文は上記の申し込み用紙記入の上、ファントム宛にお送り下さい。



全国ネットワークであなたのお宅へ パソコン・エンジニアがお届けいたします。

●オープン記念[30台セット限り]
さらに¥3,000引き!
+エンジニア派遣!(セット販売のみ)

最新鋭CPU搭載とすぐれた日本語機能
ニーズに対応した3タイプの精鋭

⊙当社は新製品専門店にて、中古品の買取り販売は一切取扱っておりません。

NEC PC-8801FH 新登場!

NEC純正セットモデル30		回数	初回	月々	ボーナス
●PC-8801FH30(本体)………	168,000円	24	10,780	10,100	
●PC-KD854(4050文字カラーモニタ)‥	89,800円	24	5,780	5,100	3万×4回
定価合計	257,800円	36	9,000	7,100	
TELにてPoPo価格		48	6,660	5,600	

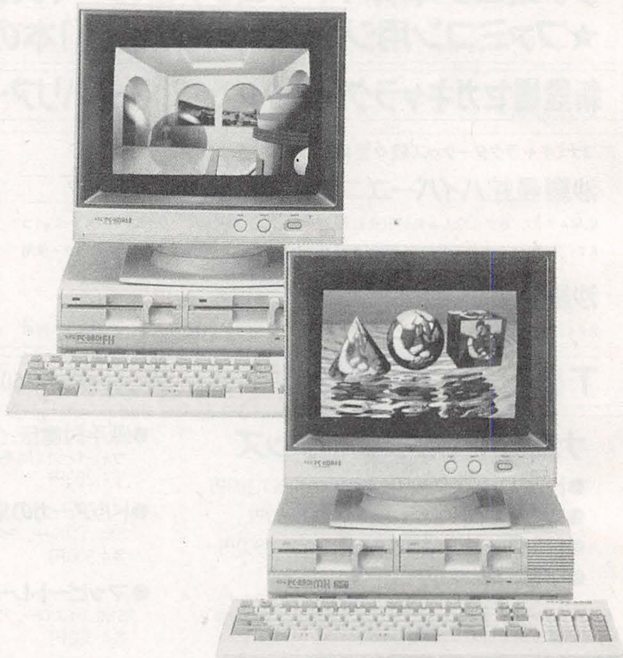
NEC純正セットモデル20		回数	初回	月々	ボーナス
●PC-8801FH20(本体)………	138,000円	24	10,296	8,900	
●PC-KD854(4050文字カラーモニタ)‥	89,800円	24	6,196	5,600	2万×4回
定価合計	227,800円	36	7,250	6,300	
TELにてPoPo価格		48	8,382	4,900	

NEC純正セットモデル10		回数	初回	月々	ボーナス
●PC-8801FH10(本体)………	99,800円	24	8,688	7,400	
●PC-KD854(4050文字カラーモニタ)‥	89,800円	24	4,588	4,100	2万×4回
定価合計	189,600円	36	7,500	5,200	
TELにてPoPo価格		48	5,896	4,100	

PoPoおすすめセットモデル30		回数	初回	月々	ボーナス
●PC-8801FH30(本体)………	168,000円	24	11,896	9,600	
●4050文字アナログデジタルカラーモニタ‥	89,800円	24	7,796	6,300	2万×4回
定価合計	257,800円	36	8,500	6,800	
TELにてPoPo価格		48	9,232	5,300	

PoPoおすすめセットモデル20		回数	初回	月々	ボーナス
●PC-8801FH20(本体)………	138,000円	24	8,876	8,500	
●4050文字アナログデジタルカラーモニタ‥	89,800円	24	7,076	5,100	2万×4回
定価合計	227,800円	36	6,500	6,000	
TELにてPoPo価格		48	5,992	4,700	

PoPoおすすめセットモデル10		回数	初回	月々	ボーナス
●PC-8801FH10(本体)………	99,800円	24	7,386	7,000	
●4050文字アナログデジタルカラーモニタ‥	89,800円	24	5,586	3,600	2万×4回
定価合計	189,600円	36	6,875	4,900	
TELにてPoPo価格		48	8,337	3,800	



NEC PC-8801MH 新登場!

NEC純正セット		回数	初回	月々	ボーナス
●PC-8801MH(本体)…………	208,000円	24	12,094	11,700	
●PC-KD854(4050文字カラーモニタ)‥	89,800円	24	7,094	6,700	3万×4回
定価合計	297,800円	36	10,875	8,200	
		48	6,673	6,500	
TELにてPoPo価格		54	9,005	5,900	

PoPoおすすめセット		回数	初回	月々	ボーナス
●PC-8801MH(本体)…………	208,000円	24	7,856	6,200	3万×4回
●4050文字アナログデジタルカラーモニタ‥	89,800円	48	8,852	6,200	
定価合計	297,800円	54	7,320	5,700	
TELにてPoPo価格					

☎03(467)6311 安心のシステム・PoPoクラブ情報センター



当社でパソコンをお買い上げいただいたお客様に万一トラブルが発生した場合、あなたのお近くのパソコンエンジニアが対応致します。

全国オンライン サービスネットワーク

父兄の方へ
最近お客様の間でのトラブルが多発しております。確かな商品を正しく選んであげることも大切です。

バッタものに気をつけろ!

○ハッキリいって保証書があれば安心ってもんじゃない。付属品が付いてないとか、機械のトラブルなどおこっても即対応出来るとは限らないのです。まして使い方も親切に教えてもらえることなど不可能に近かったのが今迄の実態。PoPoクラブでは初めて使う方またトラブルが発生した場合、あなたのお近くのサービスステーションにて、全てアフターサポート致します。お届けにエンジニアが伺います。



ポッポクラブ情報センター
㈱ファクシミリ情報センター

〒150 東京都渋谷区神山町10-7ダイカンプラザシティ4F
振込口座 協和銀行渋谷支店㊟489132

●本社受付集中センター

[03]467-6311



全国ネットワークであなたのお宅へパソコン・エンジニアがお届けします。

1Mバイト、3.5インチFDD
ビジネスの新戦力。

NEC PC-9801UV2

NEC純正セット	回数	初回	月々	ボーナス
●PC-9801UV2(本体)………318,000円	24	12,034	11,000	3万×4回
●PC-KD854(4050文字カラーモニタ)‥89,800円	36	12,375	11,300	
定価合計 407,800円	48	9,153	8,900	
TELにて PoPo 価格	60	7,794	7,500	

PoPoおすすめセット	回数	初回	月々	ボーナス
●PC-9801UV2(本体)………318,000円	24	12,204	10,300	3万×4回
●4050文字アナログデジタルカラーモニタ‥89,800円	36	13,000	10,800	
定価合計 407,800円	48	10,268	8,500	
TELにて PoPo 価格	60	12,764	7,100	

640Kバイト、強化されたグラフィック機能が、
多彩にビジネスをカバーする。

NEC PC-9801VM21

NEC純正セット	回数	初回	月々	ボーナス
●PC-9801VM21(本体)……390,000円	24	15,484	13,800	3万×4回
●PC-KD854(4050文字カラーモニタ)‥89,800円	36	14,250	13,300	
定価合計 479,800円	48	13,978	10,400	
TELにて PoPo 価格	60	10,444	8,800	

PoPoおすすめセット	回数	初回	月々	ボーナス
●PC-9801VM21(本体)……390,000円	24	13,472	13,200	3万×4回
●4050文字アナログデジタルカラーモニタ‥89,800円	36	15,000	12,800	
定価合計 479,800円	48	10,524	10,100	
TELにて PoPo 価格	60	9,652	8,500	

▼プリンター

NEC PC-PR101TL



定価79,800円

NEC PC-PR406M



定価59,800円

NEC PC-PR201TL



定価138,000円

NEC PC-PR201F



定価188,000円

高額買取り!! 即、現金にてお支払い!!

J-DMA 社団法人 日本通信販売協会正会員

パソコン、周辺機器、CD、LD、ビデオ、ソフト、どこよりも高額にて買取ります。

(クレジット手続き完了後)
頭金なし、すぐにお持ち帰れます。
らくらくクレジットOK!!

- ●支払い回数1回～60回、月々¥3,000から、超低金利クレジット。
- ●頭金なしクレジット。
- ●ボーナス一括払い、年2回払いクレジット。
- ●商品今すぐ！お支払い後からゆっくりスキップ払いクレジット。
- ●商品の組み合せ自由自在。

NEC PC-8801FH

クレジット注文No.B-51

PC-8801FHmodel30(クロック4/8MHz5˝2DFDD2台内蔵)……¥168,000
PC-KD862(0.39ドット・4000/2000文字・アナログ)…………¥ 99,800
PC-PR201V(130桁シリアル高速カラー対応プリンター)……¥298,000
ユーカラart(文と絵同時表示・通信、カラー出力・88用)……¥ 30,000
ブランクディスケット(5˝2D10枚)…………¥ 17,000

標準価格 ¥612,800 ➡map 特価

¥ 8,600×36回	ボーナス35,000×6回
¥ 6,100×60回	ボーナス21,000×10回
¥ 7,300×48回	ボーナス25,000×8回
¥ 9,600×60回	ボーナス なし
¥11,400×48回	ボーナス なし

クレジット注文No.B-52

PC-8801FHmodel30(クロック4/8MHz5˝2DFDD2台内蔵)…¥168,000
CU-14AG2(14˝カラー4050字アナログ)…………¥ 84,800
ブランクディスケット(5˝2D10枚)…………¥ 17,000

標準価格 ¥269,800 ➡map 特価

¥ 3,200×48回	ボーナス10,000×8回
¥ 4,400×36回	ボーナス10,000×6回
¥ 6,000×36回	ボーナス なし
¥ 4,800×48回	ボーナス なし
¥ 4,000×60回	ボーナス なし

FM R-60FD

クレジット注文No.B-53

FMR-60FD(メインメモリ1MB、VRAM512、5FPD×2、日本語24ドット)…¥455,000
FMDPW631D(1120×750、14、ホワイト16階調、デュアルスキャン)……¥ 90,000
FM、PR-451(24ドット、136桁カラー、漢字40字、2水)…………¥280,000
ブランクディスケット(5˝2HD10枚)…………¥ 24,000

標準価格 ¥849,000 ➡map 特価

¥22,100×36回	ボーナス なし
¥17,500×48回	ボーナス なし
¥12,500×48回	ボーナス30,000×8回
¥ 9,700×60回	ボーナス30,000×10回
¥14,700×60回	ボーナス なし

NEC PC-8801MR

クレジット注文No.B-54

PC-8801MRmodel30(クロック4/8MHz5˝2DD2台内蔵)……¥168,000
PC-TV3521(65536色表示TV、リモコン付)…………¥115,000
PC-PR201H2(130桁シリアルカラー対応プリンター)……¥245,000
ブランクディスケット(5˝2D10枚)…………¥ 17,000

標準価格 ¥545,000 ➡map 特価

¥ 8,700×36回	ボーナス25,000×6回
¥ 6,900×48回	ボーナス20,000×8回
¥10,200×48回	ボーナス なし
¥ 6,000×60回	ボーナス15,000×10回
¥ 8,500×60回	ボーナス なし

SHARP X1 turbo Z

クレジット注文No.B-55

X1turboZ(5˝2HD/2D・X2台4096色対応)…………¥218,000
CZ-880C・CZ-600Dセット
ブランクディスケット(5˝2HD10枚)…………¥ 24,000

標準価格 ¥242,000 ➡map 特価

¥4,900×36回	ボーナス20,000×6回
¥4,000×48回	ボーナス15,000×8回
¥6,500×48回	ボーナス なし
¥3,900×60回	ボーナス10,000×10回
¥5,500×60回	ボーナス なし

NEC PC-8801MH

クレジット注文No.B-56

PC-8801MH(クロック4/8MHz5˝2HDFDD)…………¥208,000
CU-14AG2(14˝カラー4050字アナログ)…………¥ 84,800
TR-24CL(熱転写カラー熱転写プリンタ第二水準付)……¥ 69,800
ブランクディスケット(5˝2HD10枚)…………¥ 24,000

標準価格 ¥386,600 ➡map 特価

¥3,900×60回	ボーナス12,000×10回
¥5,100×48回	ボーナス12,000×8回
¥6,400×36回	ボーナス15,000×6回
¥7,100×48回	ボーナス なし
¥5,900×60回	ボーナス なし

クレジット注文No.B-57

PC-8801MH(クロック4/8MHz5˝2HDFDD)…………¥208,000
PC-KD862(0.39ドット・4000/2000文字・アナログ)…………¥ 99,800
NM-9950(ミニエースカラー130桁プリンター)…………¥245,000
一太郎(MS-DOS版ワープロソフト)…………¥ 20,000
MS-40(88用マウス)…………¥ 12,800
ブランクディスケット(5˝2HD10枚)…………¥ 24,000

標準価格 ¥609,600 ➡map 特価

¥ 9,500×36回	ボーナス30,000×6回
¥ 6,100×60回	ボーナス21,000×10回
¥ 8,000×48回	ボーナス21,000×8回
¥ 9,600×60回	ボーナス なし
¥11,500×48回	ボーナス なし

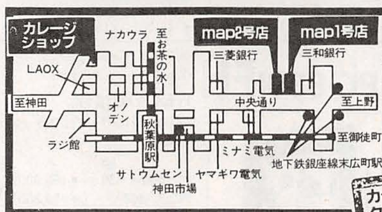
ゲームソフト各種取り揃えて待っています!!

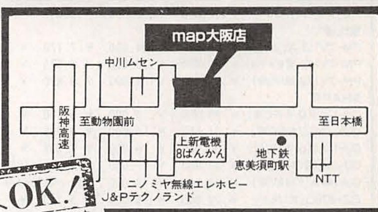
Family Trainer

任天堂 新品 プロレス	任天堂 新品 バレーボール	バンダイ 新品 ファミリィートレーナー
定価¥2,500➡超特価	定価¥2,500➡超特価	定価¥8,500➡超特価

東京 03-253-4230 FAX.03-253-4228
大阪 06-633-7224 FAX.06-647-0582

名古屋 052-332-2117
北海道 011-865-7030
九州 092-752-0044
四国 0878-34-8833
レンタル・サポート専用電話 03-257-0709







クレジットカードが通販でご利用できます。

3 迅速サポートシステム
万一、お届けした商品が不良の場合、同等品と即、交換いたします。



4 うれしい 代金引換システム
現金一括払いの場合のシステムです。商品をお受け取りいただくと同時に代金をお支払いいただくシステムです。商品をお受け取りになった時に、配達係員にお支払いいただきますので何よりも安全、便利です。日中、留守がちのお客様は銀行振込みをご利用下さい。

5 パソコンの高額下取り、買取り、無料査定
現在、お手持ちの機器のシステムアップをと、お考えのあなた、今ご使用中のパソコンを下取りに出せば、少ない予算でお買い替えできます。また、ご不要になったパソコンはもちろん、パソコンに関するものならなんでも、CD、LD、ソフト、雑誌にいたるまでどこよりも高く買取らせていただきます。買替えご希望でない方でも結構です。お気軽にお問い合わせ下さい。

6 無料 全国配送
ただし一部離島及び海外、5万 以下については有料。

7 配達日指定システム

(03)253-4230

マップ・ジャパン
振込先
東京秋葉原店
三和銀行秋葉原支店
(普)106090
大阪日本橋店
三和銀行恵美須支店
(普)271537

map japan
マップ・ジャパン
〒101 東京都千代田区外神田3丁目9番2号 末広ビル
受付時間 A.M.10:30～P.M.8:00
今回の掲載の製品は4月8日より5月8日までの期間に限ります。

●御注文の前に必らず商品の有無及び金額を確認して、その上で御送金下さい

パソコン ワープロ 限定激安

早い者勝ち 売り切れ御免

■NEC、富士通、シャープその他ナンデモ。 すべて新品、メーカー保証付。!

すべての商品価格は、この表示以上にはなりません。

商品	メーカー	定価	価格
▶PC9801VX2	NEC	¥433,000	¥299,000
▶PC9801VM21	NEC	¥390,000	¥269,000
▶PC8801mH	NEC	¥208,000	¥152,000
▶PC8801FH (モデル30)	NEC	¥168,000	¥123,000
▶PC-KD854 14型 0.39ピッチ4050文字ディスプレイ	NEC	¥89,800	¥58,000
▶NM-9950 本格OA向けカラー漢字プリンタ	NEC	¥245,000	¥147,000
▶AR-2415 新発売 24ピン漢字プリンタPCシリーズ対応	スター精密	¥144,000	¥98,000
▶オアシスライト・フロム7 ファミリーワープロ	富士通	¥118,000	大特価
▶オアシスライト・フロム9 コンポワープロ	富士通	¥158,000	大特価
▶オアシス30AF オールイン・ワンタイプワープロ	富士通	¥248,000	¥210,000
▶(FM-77AV40 / カラーCRTテレビ-15SD)	富士通 / 富士通	¥228,000 / ¥138,000	¥258,000
▶DM-405 カラーディスプレイモニタ	富士通	¥67,800	¥28,800
▶PC-88・98用 LFD-500 5'2Dディスクドライブ	東京電子	¥118,000	¥48,000
▶ワープロWD-300F 3.5インチFDD内蔵	書院 シャープ	¥118,000	¥76,700
▶ビスタックハイファイ VHSビデオ	NEC	¥145,000	¥69,500
▶CU-14AG2 14型カラーモニタ	シャープ	¥84,800	¥52,000
▶PC-PR201F	NEC	¥188,000	¥122,000

その他、ハードディスク、増設RAMボード、モデムなど周辺機器激安品、多数あり。御相談ください。

24時間 テレフォンサービス 06-633-7168

■フロッピーディスク感謝セール■

商品	価格
ノーブランド 5インチ2D(品質保証)	¥38
■JAM 5インチ2D	¥160
■コニカ 5インチ2D	¥120
■マクセル(純国産) 5インチ2D	¥195
■フジ 5インチ2HDスーパーHR	¥350
■メモレックス 5インチ2D	¥185
■マクセル(純国産) 5インチ2HD	¥355
■ノーブランド 3.5インチ2D	¥220
■ノーブランド 3.5インチ2HD	¥750
■ノーブランド 5インチ2HD	¥170

新作ファミコンソフト30%〜20%〜引き

中古ファミコンソフト(中古イロイロ)500円より

新装開店セール!! 大特価

●店頭のみの ㊙価格がいっぱい 是非、ご来店下さい。

買います

●不用になった・在庫の パソコン・ファミコン ―ワープロ― ―関連商品(その他なんでも)― を現金で買いとり

●詳しくは大阪06-632-0012へ

買取方法 パソコン・ワープロ・プリンター・ディスプレイ・ソフト ファミコン本体、ロボット、ジョイスティック、ファミリーベーシック、カセット(5本以上まとめて)、本 その他ナンデモ を宅急便か郵便小包でお送りください。価格査定に時間がかかりますので、1週間後にお電話ください。価格がOKならば、即現金を送ります。御不満の場合は品物を着払で返送いたします。

東京支店 ■営業時間 AM10:00—PM7:30 03-258-3539(代)

中央通り 至上野 山手線 京浜東北線 (ロビン電子の上) 亀谷ビル2F 昭和通り 地下鉄入口 総武線 秋葉原駅 東口 至新宿 西口 至千葉 磁気研究所 ロケット本店 第一家電 公園 山中ビル 地下鉄秋葉原駅 地下鉄銀座線 電気街 シントク エコー 第7東ビル G・S 万世橋 ワシントンホテル 神田川 東京 日比谷線 和泉橋

〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F

大阪本社 ■営業時間 AM11:00—PM8:00

御堂筋 南街劇場 高島屋 アイ・ツー N ナンバ ナンバシティ 南海電鉄 ナンバメガネ 日本橋デンキ街 大阪球場 ニノミヤパソコンランド

年中無休

Information & Interface 株式会社アイ・ツー

〒542 大阪市南区難波千日前15-18

通販窓口 大阪☎06-632-0012(代)・東京☎03-258-3539(代)

新発売

パーソナルワークステーション

X68000



本体＋キーボード CZ-600CE 標準価格369,000円
大量入荷！

■CZ-300F(コンパクトフロッピー)
◎ケーブル付……￥79,800→ ￥13,000
◎8W301、8B01、ケーブル付
……………………￥79,800→￥20,000
X1用ソフト7枚 ￥3,000
■CZ-503(5″シングルミニフロッピー)
…・インターフェイス付 ￥49,800→￥42,000

X1シリーズ全機種、MZ-2500シリーズでも使用できます。MZ-2000/2200、80Bで使用の場合には別にインターフェイスカード(￥16,000)が必要です。

特価で選べる各種ディスプレイ&TV

●シャープ20M-202C
20型カラーディスプレイ
(2000／RGB)
￥175,000→**特価￥48,000**

●シャープCU12-P1
12型カラーディスプレイ
(4050／RGB)
￥118,000→**特価￥79,800**

●シャープCZ-811D
14型カラーディスプレイテレビ
(2000／RGB)
￥89,800→**特価￥39,800**

●シャープMZ-1D22
14型カラーディスプレイ
(4050／アナ・デジRGB)
￥108,000→**特価￥49,800**

●シャープCU-14D1
14型カラーディスプレイ
(2000、4050自動切換／RGB)
￥108,000→**特価￥69,800**

●シャープCU-14A4
14型カラーディスプレイ
(4050／デジ・アナRGB)
￥89,800→**特価￥53,000**

●シャープCU-14FA(FM-AV2用)
14型カラーディスプレイ
(2000／アナログRGB)
￥49,800→**特価￥29,800**

●シャープCZ-600D 15型カラーディスプレイテレビ(4050／アナ・デジRGB／映像入力端子付／モニター端子付)￥129,800→**アイビット特価**

●シャープCZ-870D
15型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050自動切換／RGB)
￥108,800→**特価￥85,000**

●シャープグリーンMD-12P1
12型グリーンディスプレイ
(4050)
￥39,800→**特価￥28,000**

●シャープCU-14G
14型カラーディスプレイ
(2000／RGB)
￥49,800→**特価￥29,800**

●シャープCU-14A1
14型カラーディスプレイ
(4050／アナログRGB)
￥128,000→**特価￥79,800**

●シャープ CZ-855D
15型カラーディスプレイテレビ
(4050／2000／RGB)
￥119,800→**￥69,800**

●NEC PC-60M43
14型カラーディスプレイテレビ
(15色カラー／PC-6001／6601用)
￥65,800→**特価￥39,800**

●NEC PC-8052
14型カラーディスプレイ
(2000／RGB)
特価￥28,000

●NEC PC-TV352
15型カラーディスプレイテレビ
(マルチシンク)
￥115,000→**￥79,800**

●サンヨー146L
14型カラーディスプレイ
(4050／アナログRGB)
特価￥49,800

●東芝ディスプレイTV14V20F
14型カラーディスプレイテレビ
(2000／RGB／RGBビデオ端子付)
￥99,800→**特価￥49,800**

●ゼネラルDM-405(MSX対応)(最大4096色対応／14インチ／2000文字)(アナログ21P／音声出力付／8PRGB両用)
￥67,800→**特価￥36,000**

※ご注文の際は本体機種名をおしらせ下さい。

本体特価

〈セット価格〉
◉シャープCZ-803C＋PC-251
特価￥45,000

●シャープCZ-803C…………￥119,800⇨￥ 29,800
●シャープCZ-804C…………￥139,800⇨￥ 38,500
●シャープCZ-811C…………￥ 89,800⇨￥ 29,800
●シャープCZ-822C…………￥118,000⇨￥ 78,000
●シャープCZ-850C…………￥168,000⇨￥ 33,000
~~●シャープCZ-856C…………￥178,000⇨￥ 89,800~~
●シャープCZ-870C…………￥168,000⇨アイビット特価
●シャープMZ-2200…………￥128,000⇨￥ 29,800
●シャープMZ-2521…………￥198,000⇨￥ 89,800
●シャープMZ-2531…………￥199,800⇨￥158,000
●シャープMZ-2561…………￥298,000⇨アイビット特価
●シャープMZ-5521…………￥388,000⇨￥ 85,000
●NEC PC-8001MKIISR‥￥108,000⇨￥ 29,800
●PC-8801FH30…………￥168,000⇨￥134,000
●NEC-9801E……………………………￥148,000
●NEC-9801Vm21…………￥390,000⇨￥310,000
●NEC PC-98XA…………￥695,000⇨￥355,000
●富士通 FM-AV2…………￥158,000⇨￥ 85,000

●CZ-6PV1(ビデオプリンタ)……………………新発売

拡張器機特価！

※16ビットボード・キット・漢字ROM付 …． 超特価 ￥15,000
●NEC PC-PR405(24ドット漢字)‥‥￥69,800→￥19,800
●NEC PC-PR405-01(第2水準ROM)￥23,000→￥12,500
●シャープMZ-1R19(5500/6500用第2水準ROM)￥35,000→￥15,000
●MZ-1R28(MZ-2500辞書ROM)……￥22,000→￥13,000
●MZ-1F07(ミニフロッピー)…………￥158, 000→￥95,000
●MZ-1P17(24ドット漢字カラープリンタ)‥￥86,600→￥39,800
●MZ-1X22(モデム)……………………￥21,800→￥16,500
●MZ-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付)……………￥15,200
●MZ-2000/2200/3500用キーボード ……………￥10,000
●MZ-1X26モデムユニット…………￥23,800→￥19,800
●VM12モデム ……………………￥39,800→￥33,800
●CZ-130SF(X1用日本語CP/M)……￥14,800→￥12,600
●CZ-502F(2ドライブ フロッピー)……￥99,800→￥75,000
●CZ-82F(CZ-802C増設用ドライブ)…￥59,800→￥25,000
●CZ-52F(X1モデル20増設フロッピー)‥￥34,800→ 予約販売
●CZ-8PP2(X1用プロッタ・プリンタ)…￥54,800→￥ 特価
●CZ-8PC1(熱転写カラープリンタ)……￥69,800→￥55,800
●CZ-8DT(X1用テロッパー)…………￥89,800→￥19,800
●CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)‥￥14,800→￥ 8,000
●CZ-8EP(X1拡張ポート)……………￥11,800→￥10,000
●CZ-8EB3(X1用拡張I/Oボックス)……￥33,800→￥28,000
●CZ-8BV1、2(カラーイメージボード)・￥39,800→￥33,800
●CZ-8BK2(漢字ROM)………………￥19,800→￥16,800
●CZ-8BK3(第2水準ROM+ソフト)……￥13,800→￥11,700
●CZ-8BK4(第2水準ROM)……………￥ 6,800→￥ 5,800
●CZ-8BM2(RS-232C・マウスボード)‥￥19,800→￥16,800
●CZ-117SF(ターボLOGO)…………￥18,800→￥13,000
●CZ-133SF(モデムターミナル／ボード・ソフト、ケーブル付)……￥25,800→￥17,000
●CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)…￥24,800→￥19,800
●CZ-8TM1(モデムユニット)…………￥29,800→￥23,800
●CZ-8BR1(立体映像セット)…………￥29,800→￥25,300
●CZ-8BGR2(CZ-850C 400ラインボード)￥14,800→￥ 4,000

掲載されている商品は全て新品保証付です。

この他にもシャープMZ、CZ周辺機器、シャープソフトが全て揃っています。

本誌発売時には、上記価格表より、さらにお求めやすい価格に変更されている場合があります。

全国通信販売

北海道から沖縄まで —— 信用をモットーに、
よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

アイビット電子(株)

〒192 東京都八王子市北野町560-5
☎0426(45)3001～3 FAX.0426-44-6002
《本 社》 ☎03-545-0022 ●営業時間：10:00～19:00
●休日：日曜日 ●電話受付20:00迄可

※正価は発売時のメーカー標準価格です。

TAKERU 通販しないとおくれるぞっ!!

今、注目のデビュー！
大人気"アスピック・スペシャル"

タケルの独自ソフト！安さ究極、もう、パッケージでは買えない!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
★アスピックスペシャル	ロールプレイング	¥6,800	¥4,800	クリスタルソフト	ⓚⓛ XIDは除く
★マデリーン	アドベンチャー	¥7,200	¥3,200	シンキングラビット	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
ヘルプ	パズルゲーム	¥5,500	¥3,800	豆・ハウス	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
へらくれす	パズルゲーム	¥5,600	¥4,200	KGDソフト	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙ
フリプシーデラックス	アクション・パズルゲーム	¥4,000	¥2,000	コムパック	ⓓⓔⓕ
タケル伝説	アクション	¥5,600	¥2,800	PONYCA	MSX、II(8K)
ザ・ブラックバス	シミュレーション	¥4,800	¥4,000	HOT-B	MSX、II(32K)
フォールフェル	アクション・パズルゲーム	¥5,000	¥2,500	タケルソフト	MSX、II(16K)
キャノンターボ	アクション	¥5,000	¥2,500	ジャスト	MSX、II(16K)

急げ、今なら無料配達。



品切れ無しの頼もしさ。

ソフト5本買うと1本プレゼント!! ステキなTAKERUクーポンシステム。

ベストヒットの新作・名作がゾクゾクしかも、2〜3割引!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
DAIVA(ディーヴァ)	シミュレーション	¥7,800	¥7,000	T&Eソフト	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓚⓛ
エルスリード	シミュレーション	¥7,200	¥6,000	NCS	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓚⓛ
グイン・サーガ	アドベンチャー	¥7,800	¥6,200	D-PHOTON	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕ
敵は海賊・海賊版	アドベンチャー	¥7,800	¥6,200	D-PHOTON	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
レリクス(RELICS)	アクション・ロールプレイング	¥7,200	¥5,400	ボーステック	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙⓚⓛ
殺人倶楽部	アドベンチャー	¥7,800	¥6,300	リバーヒルソフト	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓚ
未来	ロールプレイング	¥7,800	¥6,200	ザインソフト	ⓒⓓⓔⓕⓚⓛ
バビロン	アクション・ロールプレイング	¥7,800	¥6,800	クリスタルソフト	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
α(ALPHA)	アドベンチャー	¥5,900	¥4,400	スクウェア	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙⓚⓛ
メルヘンヴェールI	ロールプレイング	¥7,900	¥5,900	システムサコム	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓚⓛ
カサブランカに愛を	アドベンチャー	¥7,200	¥5,800	シンキングラビット	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
新ベストナインプロ野球	シミュレーション	¥6,800	¥5,100	アスキー	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙ
抄本 三国志	シミュレーション	¥8,800	¥7,500	KOEI	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓚⓛ
ハイドライドII	アクション・ロールプレイング	¥6,800	¥5,800	T&Eソフト	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙⓚⓛ
ワープロ文例集「代筆」会社編	B	¥4,400	¥4,000	アンプルメディア販売	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
ワープロ文例集「代筆」個人編	B	¥4,400	¥4,000	アンプルメディア販売	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ

●「代筆」はスーパー春望、ジェット、ユーカラK2、ユーカラ用のどれかを御指定ください

※当通信販売によって販売されるソフトは、ソフトベンダー武尊によって製造されたソフトです。

バラエティ豊かに、売れ筋ソフトもビシバシ安い!!(MSX)

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
ザイダー・バトルオブペガス	アクション・ロールプレイング	¥5,800	¥4,900	コスモス・コンピューター	MSX、II(8K)
忍者くん	アクション	¥5,700	¥4,800	ジャレコ	MSX、II(8K)
忍者じゃじゃ丸くん	アクション	¥5,700	¥4,800	ジャレコ	MSX、II(8K)
谷川浩司の将棋指南	テーブルゲーム	¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、II(8K)
プロフェッショナル麻雀	テーブルゲーム	¥6,800	¥5,400	シャノアール	MSX、II(8K) ⓒ〜ⓛ
ザナック	アクション	¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、II(8K)
妖怪屋敷	アクション・アドベンチャー	¥4,800	¥4,100	CASIO	MSX、II(8K)
満月城の戦い(伊賀忍法帖)	アクション	¥4,800	¥4,100	CASIO	MSX、II(8K)
仔猫の大冒険	アクション・アドベンチャー	¥4,800	¥4,100	CASIO	MSX、II(8K)
モアイの秘宝	アクション・パズルゲーム	¥4,800	¥4,100	CASIO	MSX、II(8K)
イーガー皇帝の逆襲	アクション	¥4,800	¥3,800	コナミ	MSX、II(8K)
コナミのサッカー	アクション	¥4,800	¥3,800	コナミ	MSX、II(8K)
アルファロイド	アクション	¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、II(8K)
バレーボール(アタックフォー)	アクション	¥5,500	¥3,800	パックスソフトニカ	MSX、II(8K)

注：対応機種 ⓐPC-8801mKII MH ⓑPC-8801mKII FH ⓒPC-8801mKII MR ⓓPC-8801mKII FR ⓔPC-8801mKII TR ⓕPC-8801mKII SR ⓖPC-8801mKII ⓗPC-8801 ⓘFM-NEW7 ⓙFM-7 ⓚX-I turbo ⓛX-I をそれぞれ示します。
メディアは、MSX、MSXIIがROM、その他はすべて5"FD(2D)です。

ジャンル：アクション アドベンチャー シミュレーション テーブルゲーム パズルゲーム ロールプレイング Bビジネスをそれぞれ示します。

注文方法

a. 御希望のソフトを選んで下さい。
b. 注文書を添えて郵便局で現金書留にてお申し込み下さい。電話による申し込みの場合、入金確認後(銀行振込)、ソフトを発送させていただきます。
c. リストに無いソフトは、お電話にてお問い合わせ下さい。カタログを送付させていただきます。

お電話でのお問い合わせは ☎(0532)32-7851(代)

●受付時間
10:00〜18:00 水曜定休日
土・日曜・祝・祭日18:30迄
●銀行振込口座
第一勧業銀行 豊橋支店
普：453-100-9881

compit sala (コムピット サーラ)(ガスビル sala 1F)
〒440 豊橋市白河町100番地

注文書

				ソフト名	メディア	機種	価格
フリガナ							
住所	☎(　　)　　-						
フリガナ							
氏名	様						
年令	職業		日付	合計金額			

●MSX2：ナショナルFS-A1¥27,000!/ソニーHB-F1¥29,000!

安心と信頼の
誌上ショッピング

メディアショップ・ハイランド

お申込みは今すぐ
電話かハガキで!!

▼電話でのお申込みは

東京受付センター
☎03(252)2608

大阪受付センター
☎06(363)1605

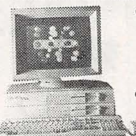
年中無休AM10時～PM10時

▼ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市
ハイランド3-9-6
株メディアショップ
ハイランド
MBマガジン係

申込書
● 商品名(商品番号)
● 支払回数
● お名前
● 生年月日
● ご住所、電話番号
● お勤め先
名称、住所、電話番号

NEC PC-88VA



● PC-88VA
新開発16ビットCPUを採用、メインメモリ512Kバイト、グラフィック用VRAM256Kバイト、1MB5"ミニフロッピーを2ドライブ内蔵、JIS第1、第2水準漢字標準実装、マウス装備

● RC-KD862
14インチ高解像度ディスプレイビデオアートボード対応

標準価格 397,800円

商品番号 119	一括払価格 318,000円
24回	初回15,560円・15,500円×23回
36回	初回13,140円・10,800円×35回

NEC PC-8801FH



● PC-8801FH model 30
320Kバイト5インチFDD2台内蔵最新鋭CPUとすぐれた日本語機能、ニーズに対応した3タイプの精鋭

● PC-KD862
14インチ高解像度カラーディスプレイビデオアートボード対応

標準価格 267,800円

商品番号 097	一括払価格 210,000円
24回	初回11,100円・10,200円×23回
36回	初回 9,800円・7,100円×35回

NEC PC-9801VM21



● PC-9801VM21
クロック周波数10 8MHzのV30を採用 メインメモリ640Kバイト1Mバイトタイプ5インチミニフロッピィディスクを2ドライブ内蔵

● PC-KD854
14インチ高解像度カラーディスプレイ

標準価格 479,800円

商品番号 098	一括払価格 368,000円
24回	初回18,860円・17,900円×23回
36回	初回15,140円・12,500円×35回

NEC周辺機器

■ビデオアートボード	PC 8801 17	標準価格 49,800円	特価40,000円
■ビデオボード	PC 88VA 11	標準価格39,800円	特価34,000円
■イメージスキャナ	PC IN503	標準価格149,800円	特価127,000円
■日本語カラー熱転写プリンタ	PC PR101TL	標準価格 79,800円	特価 62,000円
■マイクロ ディスクユニット	PC 9831 VW2	標準価格120,000円	特価102,000円
■マウス	PC 9872K	標準価格 20,000円	特価 17,000円

SHARP X1 turbo III



● CZ-870C
大容量1Mバイト5" FDD2基内蔵JIS第2水準漢字ROM標準装備、システム・ユーザー辞書機能

● CZ-870D
標準 高解像度ディスプレイモード切替機能を備えた15型ディスプレイテレビ

標準価格 277,800円

商品番号 090	一括払価格 200,000円
24回	初回10,900円・9,700円×23回
36回	初回 8,000円・6,800円×35回

SHARP X1 turbo Z



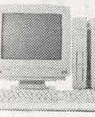
● CZ-880C
リアルな映像と音が創造力をかきたてる"アート・スタジオ・Turbo Z"アナログカラーイメージボード内蔵8重和音ステレオFM音源搭載マウス標準装備

● CZ-600D
15型高精細カラーディスプレイテレビ

標準価格 347,800円

商品番号 099	一括払価格 262,000円
24回	初回14,440円・12,700円×23回
36回	初回10,760円・8,900円×35回

SHARP X68000



● CZ-600C
メインメモリ1MB標準装備最大12MBまで拡張可能、1MB5"FDD2基搭載FM音源、音声デジタイズ記録、スーパーインポーズ機能

● CZ-600D
3モードオートスキャン方式15型高精細カラーディスプレイテレビ

標準価格 498,800円

商品番号 116	一括払価格 TELにて
24回	回
36回	初回

SHARP周辺機器

■カラーイメージボード	CZ 8BV1	標準価格39,800円	特価32,000円
■FM音源ボード	CZ 8BS1	標準価格23,800円	特価20,000円
■熱転写カラー漢字プリンタ	CZ 8PC1	標準価格69,800円	特価54,000円
■モデム ユニット	CZ 8TM2	標準価格49,800円	特価40,000円
■ビデオマルチプロセッサー	CZ 8VP1	標準価格59,800円	特価48,000円
■ミニフロッピーディスクユニット	CZ 503F	標準価格49,800円	特価38,000円

富士通 FM77AV40



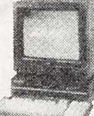
● FM77AV40
3.5インチ640KBマイクロFD搭載、パソコンをトータルバランスで語る時代の到来を告げる多才な高性能FM77AV40

● FMTV-154
4000文字対応、15インチステレオ音声多重機能カラーディスプレイテレビ。

標準価格 366,000円

商品番号 094	一括払価格 250,000円
24回	初回14,200円・12,100円×23回
36回	初回10,000円・8,500円×35回

富士通 FM77AV20



● FM77AV20-2
3.5インチ640KBマイクロFD搭載、すぐにでも楽しめる多彩な機能つかいこなせば広がる可能性実力がうれしいFM77AV20

● FMTV-153
2000文字対応、15インチステレオ音声多重機能、カラーディスプレイテレビ

標準価格 276,000円

商品番号 108	一括払価格 190,000円
24回	初回10,700円・9,200円×23回
36回	初回 9,700円・6,400円×35回

富士通 周辺機器

■ビデオコンバーター	FMAV 101	標準価格58,000円	特価49,000円
■ビデオデジタイズカード	FM77 412	標準価格16,800円	特価14,000円
■カラー漢字熱転写プリンタ	FMPR 203B	標準価格80,000円	特価68,000円
■ステレオ ミュージックボックス	FMAV 401	標準価格58,000円	特価49,000円
■モデムカード 1200	FM77MD201	標準価格39,800円	特価34,000円
■インテリジェントマウス	FMMD 101	標準価格12,800円	特価11,000円

PC-8801mH 特選セット

商品番号113：PC 8801MH＋CU 14A4
標準価格297,800円 特価220,000円
10,725円×24回 7,517円×36回

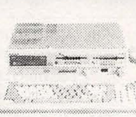
X1 turbo II 特選セット

商品番号117：CZ 856C＋CZ 870D
標準価格287,800円 特価175,000円
8,531円×24回 5,979円×36回

FM77AV-2 特選セット

商品番号118：FM77AV2＋FMTV 151
標準価格247,800円 特価138,000円
6,728円×24回 4,715円×36回

SONY HITBIT PRO MSX2



● HB-F900
余裕で楽しめる256KバイトのメインRAMキーボードを苦手とする人のためにマウス標準装備。プロ本体にディスクドライブを2基装備。

標準価格 148,000円

商品番号 093	一括払価格 115,000円
24回	初回5,750円・5,600円×23回
36回	初回4,950円・3,900円×35回

SONY周辺機器

■通信カートリッジ	HBI 300	標準価格24,800円	特価21,000円
■ドットマトックス プリンタ	PRN M24	標準価格99,800円	特価85,000円
■プリンタ ケーブル	HBK 100	標準価格 5,000円	特価 4,000円
■AVクリエーター	HBI F900	標準価格64,800円	特価55,000円
■カラーディスプレイテレビ	CPV 14CD2	標準価格89,800円	特価76,000円
■RGBマルチケーブル	HBK 0821	標準価格 3,500円	特価 3,000円

ナショナル ワープロ・パソコン



● FS-4600F MSX2
連文節一括変換に加え毛筆書体印字、イラストの文書内取り込みが可能(オプション使用時) 基本も応用も一段とパワーアップしたワープロパソコン VRAM、メインRAMとも128K ゲームにそしてパソコン通信に、パソコンの楽しさを満喫できる

標準価格 138,000円

商品番号 109	一括払価格 109,000円
24回	初回5,630円・5,300円×23回
36回	初回4,570円・3,700円×35回

SANYOワープロ・パソコン

WAVY77 MSX2



● PHC-77
本体とキーボードを折りたためばラジカセのようになるスタイルに、MSX2パソコンとパーソナル・ワープロの2つの機能を持った、とてもおしゃれなワープロ・パソコン

標準価格 138,000円

商品番号 112	一括払価格 98,000円
24回	初回6,560円・4,700円×23回
36回	初回5,040円・3,300円×35回

通信販売のお申込み方法

▶現金一括でお申込みの方

● 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
● 振込をご希望の方は、必ずお振込前にお電話又はおハガキで、お知らせ下さい。
〈銀行振込〉協和銀行・久里浜支店　当座No.2945
〈郵便振替〉横浜9-42177

▶クレジットでお申込みの方

● 電話かハガキでお申込み下さい。
クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。

安心と信頼
メディアショップ ハイランド

①完全保証 全国どこでもアフターケアOK
②全国無料配送 日曜配送可能
③支払回数は 予算に応じ3～36回ボーナス併用可
④低金利クレジット 実質年率12.50～23.75%
⑤代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK
⑥その他広告以外の商品も取扱っております。お気軽にお問合せ下さい。

価格問合せや商品説明はお問合せテレフォン ☎0468(48)3290で!

株式会社 メディアショップ ハイランド
〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6

豊富な品ぞろえ！ お買得品がズラ～～～リ！

★★★★つながるぞ ぴろがるぞ NECのパソコン★★★★

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FH

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。
ニーズに対応した3タイプの精鋭。

注文No.B-1

ビデオアートボード対応、PC-KD862のセットもございます。詳しくはお電話にて

2000文字カラーディスプレイセット
NEC PC-8801FH/30(B) ¥168,000
(本体特価 ¥159,600)
シャープ CU-14GB ¥49,800
ノーブランド ディスケット 10枚(サービス)
定価合計 ¥217,800

ブラックタイプ
特価159,600円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	9,632	7,700×23
	36	0	7,308	5,400×35

4050文字カラーディスプレイセット
NEC PC-8801FH/30 ¥168,000
(本体特価 ¥159,600)
14インチ4050文字アナログカラーディスプレイ ¥89,800
定価合計 ¥257,800

注文No.B-2
特価174,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	10,380	8,400×23
	36	0	7,520	5,900×35

NEC PC-8801FH 30 ¥168,000
(定価合計…¥159,600)
4050文字アナログカラーディスプレイ ¥89,800
スター精密 TR24CL(ケーブル付) ¥69,800
定価合計 ¥327,600

注文No.B-3
特価223,800円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	11,146	10,900×23
	36	0	9,274	7,600×35

新登場 NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-88VA

16ビットのパワーが
描画機能、日本語機能を
飛躍的に向上させた。

(マウス標準装備)

NEC PC-88VA ¥298,000
(本体特価 ¥283,100)
14インチ4050文字アナログディスプレイ ¥89,800
定価合計 ¥387,800

注文No.B-4
特価283,100円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	12,213	9,600×35
	48	0	10,830	7,600×47

注文No.B-5

NEC PC-88VA ¥298,000
(本体特価 ¥283,100)
NEC PC-KD862 ¥99,800
(本体特価 ¥94,810)
定価合計 ¥397,800

電話にて激安

ノバ 情報機器株式会社
NOVA情報機器(株)

日本一の品揃え

PC-8801mH

4050文字カラーディスプレイセット
NEC PC-8801mH ¥208,000
(本体特価 ¥197,600)
14インチ4050文字アナログカラーディスプレイ ¥89,800
定価合計 ¥297,800

注文No.B-6
特価203,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	8,190	6,900×35
	42	0	7,710	6,100×41

PC-9801UV2

注文No.B-7
特価304,000円

NEC PC-9801UV2 ¥318,000
(本体特価 ¥302,100)
サンヨー CMT-146L ¥89,800
新・一太郎 ¥58,000
定価合計 ¥465,000

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	13,420	10,300×35
	48	0	9,800	8,200×47

PC-9801VM21

注文No.B-8
特価375,000円

NEC PC-9801VM21 ¥390,000
(本体特価…¥370,500)
サンヨー CMT-146L ¥89,800
新・一太郎 ¥58,000
定価合計 ¥537,800

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	13,250	12,800×35
	48	0	12,800	10,100×47

プリンター

- スター精密 TR-24CL
(PC、FM、X1用、24ドット熱転写カラー、ケーブル付)
本体価格¥68,800➡49,800円
- スター精密 AR-2410
(PC用、第1、第2、水準装備、トラクタ、ケーブル付)
本体価格¥114,000➡78,800円
- エプソン VP-85K
(PC、FM、X1用、カプセルケーブル付、ドットマトリクス)
本体価格¥118,000➡95,500円
- エプソン VP-135K
(PC、FM、X1用、カプセルケーブル付、ドットマトリクス)
本体価格¥148,000➡115,000円
- エプソン AP-80K
(PC、FM、X1用、カプセルケーブル付)
本体価格¥69,800➡41,800円
- シャープ CZ-8PC1
(X1用、熱転写カラー漢字プリンタ、ケーブル付)
本体価格¥69,800➡49,800円
- ブラザー M-1724P
(PC、FM用、スーパー割付名人、ケーブル付)
本体価格¥148,000➡108,000円
- NEC PC-PR406M
本体価格¥59,800➡電話にて激安
- NEC PC-PR101TL
本体価格¥79,800➡電話にて激安
- NEC PC-PR201TL
本体価格¥135,000➡電話にて激安

マウス

- 日本エレクトロニクス MS-40
¥12,800➡7,800円
- 日本エレクトロニクス MS-50
¥9,800➡6,980円
- ハル研 HOP-10
¥9,800➡6,800円
- ハル研 HTB-10
¥14,800➡9,800円

モデム

- オムロン MD-1200A
¥34,800➡25,200円
- エプソン SR-30
¥19,800➡15,800円
- アイワ PV-A1200
¥39,800➡29,800円
- アイワ PV-D10
¥32,000➡24,000円
- NEC PC-CM202
¥43,800➡電話にて激安
- NEC PC-CM201
¥24,800➡電話にて激安
- 日本メディアネットワーク JM-1200S
¥48,000➡35,000円

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。

中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。

あなたのニーズにすべてお応えいたします。

お申込は今すぐお電話か右記の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。

申込書送り先：〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404

- 現金書留・銀行振込をご利用いただく場合(商品在庫をご確認ください)
お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。
振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金4808732ノバ情報機器(株)
- 代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。
- クレジットをご利用いただく場合
3～60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

激安！お電話一本で全国どこでも即、配達！

クレジット3〜60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK！

営業時間10:00〜20:00★年中無休



マルチ・クリエイティブ・パソコン **FM77AV20**

富士通　FM-77AV20-2　¥168,000
富士通　FMTV-153　¥108,000
定価合計　¥276,000

特価175,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	8,750	5,900×35
48	0	6,600	4,700×47



マルチ・クリエイティブ・パソコン **FM77AV40**

富士通　FM 77AV40　¥228,000
富士通　FMTV 154　¥138,000
定価合計　¥366,000

特価224,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	,0	9,520	7,600×35
48	0	9,200	6,000×47



X1 パソコンテレビ **turbo III**

シャープ　CZ-870C　¥168,000
シャープ　CZ-870D　¥109,800
定価合計　¥277,800

特価188,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	7,240	6,400×35
48	0	9,400	5,000・47



X1 パソコンテレビ **turbo Z**

シャープ　CZ-880C　¥218,000
シャープ　CZ-600D　¥129,800
定価合計　¥347,800

特価253,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	10,190	8,600×35
48	0	9,300	6,800×47

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202　福岡 ☎092-471-7474

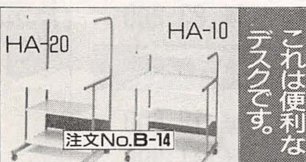


SHARP パソコンテレビ **X1G/30**

シャープ　CZ-820CE　¥118,000
シャープ　CZ-820D　¥ 79,800
定価合計　¥197,800

特価129,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
24	0	8,330	6,200×23
36	0	4,670	4,400×35



これは便利なデスクです。

HA-20 ¥28,000　**特価14,800円**
HA-10 ¥23,000　**特価12,800円**

購入機種 NEC PC-8801FH/30

下取機種	下取差額
PC8801mkIIFR/30	55,000円
PC8801mkII/30	75,000円
PC8801mkII/20	90,000円

購入機種 NEC PC-8801MH

下取機種	下取差額
PC8801mkIIMR	75,000円
PC8801mkIIFR/30	85,000円
PC8801mkII/30	105,000円

購入機種 NEC PC-9801UV2

下取機種	下取差額
PC9801U2	145,000円
PC8801mkIIFR/30	147,000円
PC8801mkII/30	165,000円

購入機種 NEC PC-9801VM21

下取機種	下取差額
PC9801VM2	107,000円
PC9801U2	205,000円
PC8801mkIIFR/30	207,000円

購入機種 NEC PC-9801VX2

下取機種	下取差額
PC9801VM2	135,000円
PC9801U2	235,000円
PC8801mkIISR/30	228,000円

購入機種 富士通 マルチ・クリエイティブ・パソコン FM77AV20-2

下取機種	下取差額
FM77-AV2	37,000円
FM77-D2	63,000円
FM-new7-5FDD(DUAL)	67,000円

購入機種 富士通 マルチ・クリエイティブ・パソコン FM77AV40

下取機種	下取差額
FM77-AV2	70,000円
FM77-D2	96,000円
FM-new7-5FDD(DUAL)	99,000円

購入機種 SHARP X1 パソコンテレビ turbo III

下取機種	下取差額
X1Turbomodel 30	69,000円
X1Fmodel20	85,000円
X1Turbo2	50,000円

購入機種 SHARP X1 パソコンテレビ turbo Z

下取機種	下取差額
X1Turbo2	90,000円
X1Fmodel20	120,000円
X1Fmodel10	147,000円

購入機種 SANYO (4050文字・アナログ RGB) CMT-146L

下取機種	下取差額
2000文字 TV付	17,000円
2000文字カラー	28,000円
4000文字モノクロ	36,000円

中古品
高額にて買い取りします！
希望商品　X1ターボシリーズ、FM77シリーズ、PC-8801mkIIFRシリーズ
買い取りについて詳しくはお電話で！
担当　武藤、深谷まで
※商品を送ってくださる前に、必ずお電話してください。

（下取交換については電話でご相談下さい。尚、下取価格は変動する場合があります。）

日本一の大特価

ノバ 情報機器株式会社
NOVA情報機器㈱　東京本社　〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761(代)

キリトリ線

ベーシックマガジン 5月号

●お申込の前に在庫の確認をしてください。
●送料は地域によって多少異なります●現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります　昭和　年　月　日

注文No.		お支払方法	現金書留	フリガナ ご住所	〒	フリガナ お名前	
				TEL		生年月日	

お申込は今すぐ、お電話か下記の申込書で！



この春、MSX2に熱い視線…

Panasonic A1 注文No. B-15
ナショナル FS-A1 ¥29,800 5,800円のソフト1本付
特価28,800円

SONY HB-F1 注文No.B-16
SONY HB-F1 ¥32,800 5,800円のソフト1本付
特価31,500円

MSX2用周辺機器

●	カシオ日本語ワードプロセッサーユニット	MW-24(MSX2用)	¥39,800	特価27,800円
●	ナショナールワープロプリンター	FS-PW1(MSX2用)	¥49,800	電話にて激安
●	3.5″フロッピーディスクドライブ(MSX2用)	SONY HBD-20W	¥44,800(インターフェース込)	特価34,800円
●	3.5″フロッピーディスクドライブ(MSX2用)	ナショナル FS-FD353	¥44,800(インターフェース込)	電話にて激安
●	MSX標準モデム	ナショナル FS-CM820	¥29,000 1200bps/300bps	電話にて激安
●	通信カートリッジ	HB1-300	¥24,800	特価19,500円
●	データレコーダ(倍速OK)	SDC-600	¥12,800	特価 9,900円

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

超特価特選中古パソコン／全品完全保証付

日本一の品揃え　日本一の大特価

CPU

メーカー	機種	価格
富士通	FM-7	¥ 18,000ち
	FM-new7	¥ 19,800ち
	FM-77AV2	¥ 79,800ち
	FM-77AV20-2(新同)	¥104,500
	FM-77AV40(新同)	¥136,800
NEC	PC-6001mkⅡSR	¥ 18,000ち
	PC-8801	¥ 22,800ち
	PC-8801mkⅡ/30	¥ 65,000ち
	PC-8801mkⅡSR 30	¥108,000ち
	PC-8801mkⅡFR 30	¥ 85,000ち
	PC-8801mkⅡMR	¥109,000ち
	PC-8801FH	¥124,000
	PC-8801MH	¥154,000
	PC-9801	¥ 59,800ち
	PC-9801U2	¥ 99,800
	PC-9801UV2	¥215,000
	PC-9801VM21	¥275,000
	PC-9801VX2	¥298,000
	PC-98LT-1	¥175,000
	PC-98LT-2	¥217,000
シャープ	X1C	¥ 19,800ち
	X1CS	¥ 21,000ち
	X1CK	¥ 24,800ち
	X1Fmodel10	¥ 19,800ち
	X1Gmodel10(新同)	¥ 49,000
	X1Gmodel30(新同)	¥ 79,000
	X1ターボⅢ(新同)	¥119,000
	X1ターボZ(新同)	¥157,000
	MZ-1500	¥ 15,000ち

プリンター

メーカー	機種	価格
シャープ	CZ8PD2S	¥ 29,800ち
NEC	NM-9400	¥ 99,800
	PC-PR201H2	¥178,000
	PC-PR201F	¥114,000
	PC-PR406M	¥ 42,000
	PC-PR101TL	¥ 58,000
	PC-PR201TL	¥ 98,000
スター	TR24(新同)	¥ 29,800
	TR24CL(新同)	¥ 48,000
	AR2400(新同)	¥ 75,000
エプソン	MP-100	¥ 19,800
	RP-80	¥ 25,000
	VP-85K(新同)	¥ 85,000
	AP-80K(新同)	¥ 39,800
セイコー	GP-700M(FM用)	¥ 24,800

ディスクユニット

メーカー	機種	価格
NEC	PC8881	¥158,000
	PC9881K	¥168,000
シャープ	CZ-503F(新同)(X1用シングル)	¥ 39,000
	CZ-502F(新同)(X1用デュアル)	¥ 73,000
TEAC	FD-55BV(新同)(PC88mkⅡ、SR用)	¥ 25,000
東京電子	LFD-550(88用)	¥ 39,800

ディスプレイ

メーカー	機種	価格
シャープ	CU-14G	¥ 33,200
	CU-14A4(新同)	¥ 49,800
	CZ-820DE	¥ 55,800
サンヨー	CMT146L(新同)(4050文字、カラー、アナログ、デジタル)	¥ 46,000

ワープロ

メーカー	機種	価格
NEC	PWP-70G	¥132,000
	PWP-50G	¥ 77,000
シャープ	WD-250F(新同)	¥ 64,000
キヤノン	CW-350S(新同)	¥ 84,000
	CW-360(新同)	¥143,000
富士通	オアシスライトF-ROM7	¥ 75,000
東芝	JW-R70F2(新同)	¥ 86,000
エプソン	PWP-950LX(新同)	¥ 85,400
	PWP-1000G(新同)	¥135,800
カシオ	HW-900F	¥ 46,500
	HW-300	¥ 23,200

その他デバイス

メーカー	機種	価格
シャープ	CZ8BS1(新同)	¥ 18,800
	CZ8BV1(新同)	¥ 31,000
富士通	FM77-411	¥ 19,300
	各種データレコーダ	¥ 5,000ち

ノバ情報機器株式会社
NOVA 情報機器㈱
東京本社 〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761㈹

キリトリ線

ベーシックマガジン5月号　**商品申込用紙**
●お申込の前に在庫の確認をしてください
●送料は地域によって多少異なります ●現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります
昭和　年　月　日

注文No.	お支払方法	現金書留	フリガナ ご住所	〒	フリガナ お名前	
			TEL		生年月日	

5,000台突破記念

パソコンデスク大特価セール!

PF-6 あなたのアイデア次第・組立自由——

パソコンフリーデスク

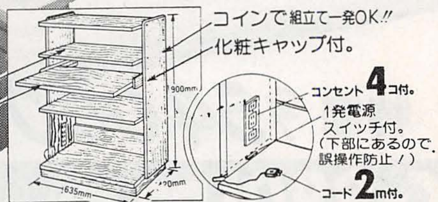
1台3役 これ1台で3タイプの組立ができます。



全機種対応

PF-6の特徴

- キーボードがラックの内に収納できる引出し棚付
- 一発電源スイッチ付(コンセント4連)
- 高級木目調(ワインローズウッド)
- キャスター付(ストッパー付キャスター使用)
- コンパクトで場所をとらない
- 強化木材なので強度バツグン
- 棚の高さは自由自在、5段棚(20mm間隔)
- 収納幅 595mm



棚位置自由自在 前後スライド 移動棚・1枚付。木目調。どこに置いてもピッタリ!!

定価¥29,800 5,000台突破記念特価 ¥18,800

新製品

最新多機能デスク PC-160MKII

強い 重量感 便利 自信作



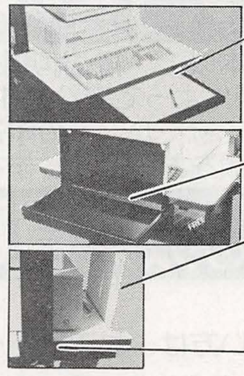
定価¥56,000
発売記念特価 ¥39,800

プリンタ台の高さは本体台より18cm〜65cm調整可能

頑丈設計

実用新案 特許出願中

700(幅)×650 830〜1300(上) (下)×650(奥行)(高さ)



- 引き出し付。フタがついているからテーブルとしても、マウス台としてもOK!
- 引き出しの中にはマニュアル、筆記用具など収納
- プリンタ用紙をホールドする為にデスク部にカットを入れました。(ペーパーずれを防ぎます)壁にピッタリつけてもOK!
- 強さを誇る7.5cmのスチール足

高級パソコンデスク

全機種対応 | 業務用として開発・設計 | 強度バツグン | 移動自由(ストッパー付キャスター使用)

新製品発表! PC-8MKII、PC-9MKIIにひき出しユニットを無料サービス中!

PC-1



処分特価 ¥19,800
定価 ¥38,000
600(幅)×930(高さ) 700(〃)×740(奥行)

PC-8MKII 新製品



発売記念特価 ¥34,800
定価 ¥48,500
900(幅)×840(高さ) 650(〃)×700(高さ)

PC-9MKII 新製品



発売記念特価 ¥39,800
定価 ¥56,500
1200(幅)×840(高さ) 650(〃)×700(奥行)

当社オリジナル・アイデアディスク 徒歩0分 渋谷駅前店展示中!ご来店下さい。

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

パソコンデスク受付 東京03(463)4501

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは本社までお電話下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 (株)日本マイコン流通センター

●お振込先/大和銀行渋谷支店 普 6400197

日本マイコン流通センター

らくらくクレジットでお申し込み！

全国どこでもお電話一本！渋谷駅前徒歩0分！

PC-98XLモデル2
N5924専用ディスプレイセット
合計定価 ¥808,000
限定5台
特価¥598,000

回数	1回目	2回目以降
48回	¥17,280	¥16,300

PC-9801VX2
定価 ¥433,000
限定8台
特価¥319,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥11,180	¥10,800

PC-8801MH
定価 ¥208,000
限定4台
特価¥155,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥ 8,250	¥ 5,300

PC-9801VM21
定価 ¥390,000
限定10台
特価¥294,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥10,500	¥10,200

PC-98LTモデル1
定価 ¥238,000
限定6台
特価¥174,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥ 7,500	¥ 6,000

PC-KD854
4050文字モニター
定価 ¥89,800
限定15台
特価¥58,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥ 5,868	¥ 5,400

PC-KD853
4050文字、0.31ドットピッチ
定価 ¥118,000
限定9台
特価¥82,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 5,704	¥ 4,000

PC-TV352
定価 ¥115,000
●4050文字 2000文字切換
●アナログ・デジタル・ビデオ入力端子
●15インチ・テレビ機能付
限定6台
特価¥79,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 4,464	¥ 3,900

SHARP CU-14A4
4050文字モニター
定価 ¥89,800
限定19台
特価¥49,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥ 4,678	¥ 4,600

SHARP CU-14G
2000文字モニター
定価 ¥49,800
限定10台
特価¥33,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥ 3,418	¥ 3,100

●今回、超特選した新古・中古(使用2ヶ月以内)など、ほとんど新品同様の品を集めました。自信を持っておすすめできる品々です。

今月の超特選品
分割支払いOK！
全国完全保証1年付！

PC-PR201HC
136桁カラー漢字プリンタ
定価 ¥308,000
限定5台
特価¥138,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥ 8,000	¥ 4,700

NM-9950
136桁カラー漢字プリンタ
定価 ¥245,000
限定8台
特価¥149,800

回数	1回目	2回目以降
36回	¥ 5,250	¥ 5,200

PC-PR201T
136桁熱転写漢字プリンタ
定価 ¥170,000
限定5台
特価¥94,800

回数	1回目	2回目以降
36回	¥ 6,500	¥ 3,200

PC-PR101L
80桁漢字プリンタ
定価 ¥175,000
限定6台
特価¥74,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥5,464	¥3,600

PC-PR405
熱転写24ドット漢字プリンタ
定価 ¥69,800
限定18台
現金特価¥22,000

Star TR-24
PC用日本語熱転写プリンタ
定価 ¥68,800
現金特価¥22,000

CASIO MW-24
MSX、MSX2用日本語ワープロプリンタ
定価 ¥39,800
現金特価¥27,000

PC-9800シリーズソフト
新・一太郎
定価 ¥59,000
特価¥43,500

LOTUS 1-2-3
定価 ¥98,000
特価¥77,000

PF-5パソコンラック
電源コンセント付・棚板自由
定価 ¥24,800
限定25台
特価¥12,800

ご来店大サービス特価
※通信販売は行ないません。

●ディスケット
5インチ2D(10枚1箱)……¥590
2HD(10枚1箱)……¥2,300

●PC-98用増設RAM
1M RAM……¥23,000 ソフト付
1.5MRAM ¥32,000 ソフト付
2MRAM ¥39,000 ソフト付

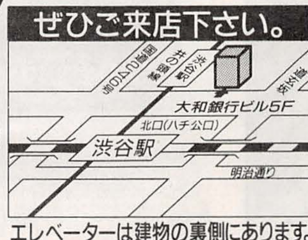
●ディスケットケース
5インチ・70枚収納・カギ付…定価 ¥5,000
とにかく安い！……¥1,600

今すぐお電話！
"特選品コーナーを見た"と言って電話下さい！
限定品ですのでお早めに！

特選品受付 03[463]4455 (ヨシココ)

●お振込先／大和銀行渋谷支店 普6400197
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

ぜひご来店下さい。



エレベーターは建物の裏側にあります。

安い!これなら買える!選べるセット

NEC新製品セール 分割払い月々3,000円より

超人気機種 PC-8801FH セット 発売記念特価!



大特価 お電話にて!

大特価 お電話にて!

モデル30

注文番号 B-E01 純正セット

PC-8801FH30(本体)
PC-KD862(純正モニター)

合計定価 ~~¥267,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥11,960	¥10,100	なし
24回	¥ 7,860	¥ 6,800	¥20,000×4
36回	¥10,250	¥ 7,100	なし
48回	¥ 7,970	¥ 5,600	なし

注文番号 B-E02 お買得セット

PC-8801FH30(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
生ディスケット(10枚入1箱)

合計定価 ~~¥272,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 9,940	¥ 8,700	なし
24回	¥ 5,840	¥ 5,400	¥20,000×4
36回	¥ 9,000	¥ 6,100	なし
48回	¥ 7,580	¥ 4,800	なし

モデル20

注文番号 B-E03 純正セット

PC-8801FH20(本体)
PC-KD854(純正モニター)

合計定価 ~~¥227,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 8,520	¥ 8,300	なし
24回	¥ 6,720	¥ 4,900	¥20,000×4
36回	¥ 8,250	¥ 5,800	なし
48回	¥ 5,190	¥ 4,600	なし

注文番号 B-E04 お買得セット

PC-8801FH20(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
生ディスケット(10枚入1箱)

合計定価 ~~¥242,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 8,100	¥ 7,600
36回	¥ 8,250	¥ 5,300
48回	¥ 5,650	¥ 4,200

モデル10

注文番号 B-E05 激安セット

PC-8801FH10(本体)
2000文字カラーモニター

合計定価 ~~¥149,600~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
12回	¥11,080	¥10,900
24回	¥ 5,840	¥ 5,800
36回	¥ 7,500	¥ 4,000
48回	¥ 4,180	¥ 3,200

注文番号 B-E06 お買得セット

PC-8801FH10(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
データレコーダー(新古品)

合計定価 ~~¥202,400~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 8,560	¥ 6,400
36回	¥ 7,500	¥ 4,500
48回	¥ 3,720	¥ 3,600

PC-8801MH セット



大特価 お電話にて!

大特価 お電話にて!

注文番号 B-E07 純正セット

PC-8801MH(本体)
PC-KD862(純正モニター)

合計定価 ~~¥307,800~~

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥12,920	¥11,700	なし
24回	¥ 8,820	¥ 8,400	¥20,000×4
36回	¥11,750	¥ 8,200	なし
48回	¥ 7,590	¥ 6,500	なし

注文番号 B-E08 お買得セット

PC-8801MH(本体)
4050文字高解像度カラーモニター

合計定価 ~~¥297,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥10,840	¥10,200	なし
24回	¥ 9,040	¥ 6,800	¥20,000×4
36回	¥ 8,000	¥ 7,200	なし
48回	¥ 9,280	¥ 5,600	なし

PC-9801UV2 セット



大特価 お電話にて!

大特価 お電話にて!

注文番号 B-E09 純正セット

PC-9801UV2
PC-KD854(純正4050文字カラーモニター)

合計定価 ~~¥407,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
36回	¥10,750	¥10,300	なし
36回	¥ 5,480	¥ 4,200	¥20,000×6
48回	¥ 8,370	¥ 8,100	なし
60回	¥ 8,660	¥ 6,800	なし

注文番号 B-E10 お買得セット

PC-9801UV2(本体)
4050文字高解像度カラーモニター

合計定価 ~~¥407,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥14,360	¥14,100	なし
24回	¥12,560	¥10,700	¥20,000×4
36回	¥12,250	¥ 9,900	なし
48回	¥ 9,370	¥ 7,800	なし

PC-9801VM21 セット



大特価 お電話にて!

大特価 お電話にて!

注文番号 B-E11 純正セット

PC-9801VM21(本体)
PC-KD854(純正モニター)

合計定価 ~~¥479,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
36回	¥15,750	¥12,300	なし
36回	¥11,250	¥ 9,000	¥20,000×6
48回	¥11,770	¥ 9,700	なし
60回	¥ 8,860	¥ 8,200	なし

注文番号 B-E12 お買得セット

PC-9801VM21(本体)
4050文字高解像度カラーモニター

合計定価 ~~¥479,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
36回	¥12,750	¥12,100	なし
36回	¥11,750	¥ 8,700	¥20,000×6
48回	¥10,690	¥ 9,500	なし
60回	¥ 9,620	¥ 8,000	なし

今、PC-8801FH・MHをお買上げの方にもれなく ディスク版 2枚組み オリジナル デモソフト プレゼント!

他では手に入らない! FH・MHの数々のすばらしい機能を表示。
グラフィック、ことばを話す、ミュージックなどデモってみせます。

star TR-24CL

カラー熱転写
低コストプリンタ

定価 ~~¥69,800~~
ケーブル ~~¥ 5,000~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
18回	¥4,672	¥3,400

EPSON VP-85K

80桁ドットプリンタ
高速パーソナル機

定価 ~~¥118,000~~
PC-ROM ~~¥ 10,000~~
ケーブル ~~¥ 5,000~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
36回	¥6,250	¥3,500

NEC PC-PR406M

純正熱転写プリンタで
この価格

定価 ~~¥59,800~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,870	¥4,300

NEC PC-PR101TL

カラー熱転写プリンタ
人気機種

定価 ~~¥79,800~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
20回	¥ 3,940	¥ 3,700

NEC PC-PR201TL

低価格 136桁
熱転写プリンタ

定価 ~~¥135,000~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
36回	¥4,250	¥3,700

NEC PC-PR201F

純正136桁 ドットプリンタ
経済機として発売

定価 ~~¥188,000~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
48回	¥7,190	¥4,000

全国どこでもお電話一本で、即お届け!

渋谷駅前 日本マイコン流通センター



頭金なし
らくらくクレジット

テレホンショッピング!

お申込は今すぐお電話で!

新登場!!

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
16ビット!
PC-88 VA

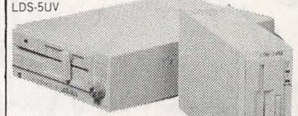
大特価
お電話にて予約受付中!!

PC-88VA(本体) ¥298,000
PC-KD862(純正モニター) ¥ 99,800
合計定価 ~~¥397,800~~

PC-8800シリーズとの互換性を豊かに保ちながら、すべての機能が進化した。
16ビットへと大きく飛翔したニューフェイス。

- 65,536色・640×200ドット表示、高速描画をはじめ、目をみはるグラフィックパワー。
- パソコン画面がそのままビデオに残せるビデオ端子を標準装備。
- 新開発16ビットCPUをはじめハードウェアの大幅な機能強化。
- 辞書ROMによる連文節変換を実現し、さらに充実した日本語処理機能。
- 1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵(320Kバイトタイプの読み取り/書き込み可能)。
- マウスを標準装備。
- リアルタイムビデオデジタイズ・スーパーインポーズ・テロップ機能などが楽しめるビデオボードを提供(別売)。

鬼に金棒!あなたのPC-9801 UV VMに!



注文番号 B-E13 5インチ2HD、UV2 増設ドライブ LDS-5UV 定価 ~~¥78,000~~ →特価 ¥59,800

注文番号 B-E14 3インチ2HD VM VX増設ドライブ LDS-3VM 定価 ~~¥72,000~~ →特価 ¥55,800



SHARP パソコンテレビ X1G

注文番号 B-E15 モデル30・純正ディスプレイセット
CZ-822C(本体・ディスクドライブ2基付)
CZ-820D(純正テレビ機能付ディスプレイ)
合計定価 ~~¥197,800~~

大特価 ¥147,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥77,860	¥ 7,200	なし
24回	¥ 6,060	¥ 3,800	¥20,000×4
36回	¥ 5,250	¥ 5,100	なし
48回	¥ 4,570	¥ 4,000	なし

注文番号 B-E16 モデル10・純正ディスプレイセット
CZ-820C(本体・カセットレコーダ内蔵)
CZ-820D(純正テレビ機能付ディスプレイ)
合計定価 ~~¥149,600~~

大特価 ¥111,800

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 7,724	¥ 5,400	なし
24回	¥ 4,524	¥ 3,800	¥10,000×4
36回	¥ 6,750	¥ 3,800	なし



新製品 SHARP X1 turbo Z

注文番号 B-E17 純正セット
CZ-880C(本体)
CZ-600D(純正モニター)
合計定価 ~~¥347,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥14,580	¥12,500	なし
24回	¥10,480	¥ 9,200	¥20,000×4
36回	¥12,000	¥ 8,800	なし
48回	¥11,060	¥ 6,900	なし

注文番号 B-E18 National Panasonic A1 MSX2

FS-A1(新品)
ゲームソフト1本付(中古)
合計定価 ~~¥34,000~~



現金特価 ¥26,800

注文番号 B-E19 star AR-2400

136桁 日本語プリンター
定価 ~~¥188,000~~



特価 ¥99,800

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥5,064	¥4,900
36回	¥5,750	¥3,400

- 明朝、太ゴシック、細ゴシック、3種の書体を選択できる

注文番号 B-E21 ツインファミコン

SHARP
シャープ ツインファミコン
人気ゲームソフト1本
合計定価 ~~¥36,900~~



特価 ¥32,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
10回	¥ 4,280	¥ 3,400

※シャープツインファミコンは、任天堂のファミリーコンピュータとディスクシステムを一体型にしたものです

注文番号 B-E22 ディスクシステム

任天堂
任天堂ディスクシステム
人気ゲームソフト1本
合計定価 ~~¥17,900~~



現金特価 ¥15,900

注文番号 B-E23 ファミリーコンピュータ

任天堂
任天堂 ファミリーコンピュータ
人気ゲームソフト2本
合計定価 ~~¥24,600~~



現金特価 ¥18,800

▶全国どこでもお電話一本で即、お届け!◀

新品受付 東京03[463]4501
大阪受付 06[364]1258/福岡受付 092[751]3901
※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは本社までお電話下さい。
●送り先/㈱日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2—3—2
受付時間/午前10時〜午後7時
●お振込先/大和銀行渋谷支店 普 6400197

日本マイコン流通センター

全国どこでもお電話一本で即、お届け！

さらにビックになってオープン！中古倉庫市 在庫200台大放出!!



新製品

NEC PC-8801FH・mH



今、ディスク版

PC-8801FH・MHをお買上げの方にもれなく、

2枚組み **オリジナルデモソフトプレゼント！**

他では手に入らない！ FH・MHの数々のすばらしい機能を表示。
グラフィック、ことばを話す、ミュージックなどデモってみせます。

注文番号 **B-FH5**

PC-8801FH30(本体)(新品) ㊕ ¥159,600
4050文字高解像度カラーディスプレイ (保証1年付・中古)
合計 ¥~~257,000~~

激安 **¥169,000**

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥8,520	¥8,300
36回	¥8,250	¥5,800
48回	¥5,190	¥4,600

注文番号 **B-MH5**

PC-8801mH(本体)(新品) ㊕ ¥197,600
4050文字高解像度カラーディスプレイ (保証1年付・中古)
合計 ¥~~297,800~~

激安 **¥198,000**

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥10,540	¥9,700
36回	¥ 9,500	¥6,800
48回	¥ 5,580	¥5,400

お申し込みは今すぐお電話で!! 注文番号でお願いします。

中古マイコン大バーゲン！ 全品保証付・リフレッシュ済、今すぐお電話下さい。

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)	備考
NEC・本体			
PC-98XLモデル20・N-5924セット(新同)	808,000	598,000	5インチFDD2台内蔵 PC-98XL専用モニター
PC-9801VM21(新同)	390,000	289,000	
PC-9801VX2(新同)	433,000	318,000	
PC-9801F3	758,000	228,000	10Mハードディスク内蔵
PC-9801UV2	318,000	208,000	2HD 3.5インチドライブ
PC-9801VM2	415,000	238,000	超人気機種
PC-9801VF2	348,000	168,000	
PC-9801M2	415,000	188,000	
PC-9801F2	398,000	148,000	
PC-9801U2	298,000	118,000	3.5インチDISK2基付
PC-9801	298,000	48,000	
PC-8801FH20	138,000	103,000	1ドライブ
PC-8801MH	208,000	155,000	1Mディスク内蔵
PC-8801mkⅡFR30	178,000	99,800	超人気機種
PC-8801mkⅡMR	238,000	128,000	
PC-8801mkⅡSR30(新同)	258,000	118,000	
PC-8801mkⅡ30	278,000	77,000	
PC-8801	228,000	28,000	名機PC
PC-8001mkⅡSR	108,000	29,800	
PC-8001mkⅡ	123,000	21,000	
PC-8001	168,000	14,000	ロングベストセラー機
PC-6601SR	155,000	38,000	3.5インチDiSK付
PC-6601	143,000	32,000	3.5インチDISK付
PC-6001mkⅡSR	89,800	16,800	
PC-6001mkⅡ	84,800	12,800	
PC-6001	89,000	7,800	ミュージック機能付
N-5200-05(本体)	―――	198,000	8インチ2台
NWP-5N文豪	398,000	98,000	ディスプレイ、プリンタ付人気ワープロ
シャープ・本体			
CZ-800C	155,000	22,000	XIG-RAM付
CZ-820C	69,800	29,800	XIGモデル10
CZ-801C	119,800	24,000	XIC
CZ-802C	198,000	26,000	XID 3インチDISK付
CZ-803C	42,000	24,000	XIC/S
CZ-811C	79,800	27,000	XIFモデル10・レコーダ付
CZ-870C	168,000	118,000	XIターボⅢ
MZ-1500	89,800	24,000	クイックディスク付
MZ-2200	147,800	19,800	専用レコーダ付
MZ-5521	388,000	89,800	ディスク2基内蔵
MZ-2531	199,800	118,000	最新型V2
MZ-80B	298,000	29,800	グリーンモニター、カセット内蔵
各社・本体			
富士通 FM-16βFD	400,000	180,000	1Mディスク2基512KRAM
FM-8	298,000	17,000	
FM-7・FMNew7	128,000	19,800より	超人気機種
FM-77D2	228,000	69,800	
FM-77AV2	158,000	78,000	4096色同時発色
FM-77L2	193,000	69,800	3.5インチ2台内蔵
東芝 PA-7012	163,000	9,800	パソピア OA BASIC
ルポ50FⅡ(ワープロ)	128,000	49,800	ディスク付、プリンタ内蔵ワープロ
JW-1(ワープロ)	648,000	69,800	ディスク付、プリンタ内蔵、レイアウト付
カシオ FP-1100	128,000	16,000	
FP-1000	99,800	14,800	
ソニー SMC-777C	148,000	24,800	カラーパレット付
アップル APPLEⅡコンパチ	―――	39,800	世界のアップル！
エプソン HC-88	―――	79,800	ハンドヘルド

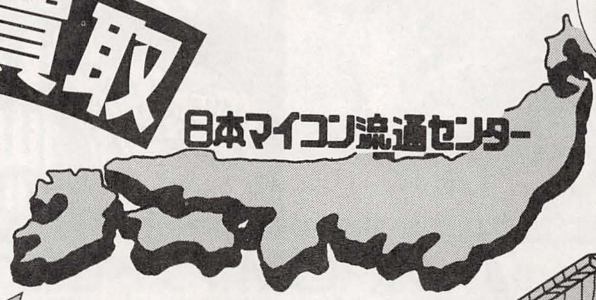
メーカー・品名	定価(円)	特価(円)	備考
各社・ディスク			
NEC PC-8031-1W	298,000	22,000	PC用デュアル
PC-8032-1W	178,000	18,000	PC用増設デュアル
PC-80S31	168,000	55,000	PC用2Dデュアル
エプソン TF20	168,000	42,000	PC用DISK
アップル DISKⅡ	―――	26,800	I/F付純正ドライブ
各社・ディスプレイ			
2000文字モニター	―――	19,800より	
1000文字モニター	―――	16,000より	
4050文字モニター	―――	42,000より	
各社・プリンター			
NEC PC-PR101L(新同)	175,000	74,800	漢字プリンター
PC-PR403	99,800	29,800	日本語サーマルプリンタ
NM-9100Ⅱ	198,000	29,800	漢字プリンター
シャープ MZ-1P11A	345,000	79,800	136桁漢字、MZ-5500用
精工舎 GP-250F	59,800	12,000	PC、FM用ドットプリンター
GP-500F	49,800	16,000	PC、FM用ドットプリンター
エプソン RP-80FTⅡK	152,000	26,000	PC、FM用漢字プリンター
MP-80K	189,000	19,800	漢字プリンター
ブラザー HR-5	39,800	14,800	FM熱転写プリンタ
渡辺測器 WX-4671	―――	49,800	プロッタ
MSX			
サンヨー MPC-11	99,800	29,800	64K スーパーインポーズ、ライトペン付
MPC-2	39,800	19,800	64K
PHC-30N	69,800	22,000	レコーダ内蔵、64K
MPC-3	46,800	14,800	16K3スロットル
PHC-27	49,800	19,000	64K
PHC-30	64,800	18,000	16Kレコーダ内蔵
PHC-23	―――	22,800	MSX2
MPC-1	―――	12,800	
ナショナル CF-1200	43,800	12,800	16K
CF-2000	54,800	11,000	16K
CF-3000	79,800	22,000	64K セパレート型
FS-4500	108,000	49,800	MSX2 64K ワープロパソコン
ソニー HB-55	54,800	11,800	16K
HB-10	34,800	13,800	16K
HB-101	46,800	13,800	16K
HB-201	59,800	19,800	64K
東芝 HX-10D	67,800	16,000	64K
HX-20	69,800	18,800	64K
HX-10S	55,800	10,000	16K
HX-30	43,800	13,000	16K
ビクター HC-30	36,800	14,800	32K
HC-80	89,800	24,800	MSX2 V-RAM 128KB
三菱 ML-F110	54,800	12,000	16K
カシオ PV-16	29,800	9,800	16K
MX-10	19,800	9,800	16K
PV-7	29,800	7,800	
キャノン V-10	54,800	11,000	16K
V-20	64,800	19,800	64K
日立 MB-H2	79,800	19,000	64K
富士通 FM-X	49,800	12,000	16K RGB端子付
任天堂 ファミリーベーシック HVC-007	14,800	4,800	
セガ セガマークⅢ	15,000	9,800	最高人気ゲーム機
中古パソコンデスク入荷			
パソコンフリーデスク PF-5	24,800	12,800	

マイコン・ワープロ・周辺機器・
ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのマイコンを



高価下取・買取



全国通信下取販売・買取

PC-9801F・M・VM・UV
PC-8801MKⅡ30・SR30・FR30・MR
PC-KD551、PC-KD852
4050文字ディスプレイ・2000文字ディスプレイ
とくに高く買います

急募!!
業務拡張の為
一、フレッシュな社員
一、アルバイト
募集中!!
新卒同時募集!!
お問い合せ03(463)2361

激安 中古マイコン月々3,000円よりクレジットOK! 全国通信販売OK!

●下取・売却・中古マイコンのお求めは今すぐお電話で!!

下取 買取 中古 受付 03 (463)4455(ヨシココ)

新品受付 03 (463) 4501

●送り先/(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先/大和銀行渋谷支店普6400197

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。
●直接お送り頂く場合は下記の宛先に、MK係を必ず御記入して下さい。
注意 NEC・シャープ・富士通以外の機種や、MSX・ゲーム機などはお電話にてお問合せ下さい。買取りができない場合があります。

受付時間／AM10：00～PM7：00

キリトリセン

《無料見積申込書》 昭和 年 月 日 **日本マイコン流通センター** 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒			TEL		
購入予定日	年 月	職業		年令	オ	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額 月々 円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。Ⓑ5月号

新入学 お祝いビッグ・セール!!



お買い上げの方全員に コナミオリジナル下敷の[サラマンダ]1セット(2枚組)プレゼント中!!

沙羅曼蛇下敷 C KONAMI 1986

▲Bタイプ(ビックバイパーキャラクター)

◀Aタイプ(沙羅曼蛇キャラクター)

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ お支払いは5月からでOK!



テレホンショッピング

仙台(022) 224-5591

MSX2はメガROMソフトで新エキサイティング!!

1 SONY MSX2 HIT BIT

MSX2 SONY PERSONAL COMPUTER

HB-F500 2DDFD内蔵タイプ

- 漢字ROM・3.5インチ2DDフロッピー内蔵。
- 内蔵ソフトの漢字MEMOで住所録やワープロができる高級セパレートタイプ。

MSX2パソコンに人気ソフトの「レイドック」とMSX用ジョイスティックをセットして特別提供!!

(ディスプレイは別売となります)

限定20セット

(品切れの際はご容赦下さい)

MSX2パソコン + MSX用ジョイスティック + ゲームソフト セット

- ソニーMSX2パソコン〈HB-F500〉 ¥128,000
- MSX用ジョイスティック ¥3,400
- MSX2用ゲームソフト〈レイドック〉 ¥6,800

合計¥138,200を 現金特価**79,800**円

頭金なし 第1回目5,170円 月々**3,800**円×23回

お支払合計……92,570円

3 MITSUBISHI MSX2

メルブレーンズML-G10

- 話題のメガROMソフト対応。
- ビデオRAM128KB、オリジナル・グラフィックエディタ内蔵。
- 10キー付高級MSX2パソコン。
- ジョイパッドとソフトをセットにして特別提供!!



(品切れの際はご容赦下さい)

- 三菱MSX2パソコン〈ML-G10〉 ¥99,800
- ナショナルジョイパッド〈FS-TS220〉 ¥1,500
- MSX用ROMソフト〈限定品〉 ¥4,500

合計¥105,800を 現金特価**29,800**円

頭金なし 第1回目2,790円 月々**2,700**円×11回

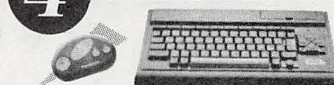
お支払い合計……32,490円

4 Panasonic A1 MSX2 Personal Computer FS-A1

RAM64K VRAM128K RGB対応

- 楽しみが広がるMSX2の世界
- 遂に低価格MSX2新登場!!

ゲームセンターの大迫力がそのままで家庭で楽しめます。



- ナショナルMSX2パソコン〈FS-A1〉 ¥29,800
- 専用ジョイパッド〈FS-JS220〉 ¥1,500
- MSX用ROMソフト〈限定品〉 ¥4,500

合計¥35,800を現金特価**29,800**円

頭金なし 第1回目2,790円 月々**2,700**円×11回

お支払い合計……32,490円

2 ビクター io AV PERSONAL COMPUTER HC-80 MSX2

MSX2パソコン + カラーモニター + ゲームソフト セット

現金のみ限定5セット

- 話題のMSX2パソコン。
- V-RAM128KBによる256色表示を精細に表現できるようにカラーCRTディスプレイをセットして、大容量メガROMソフトをエキサイティングに再現します。





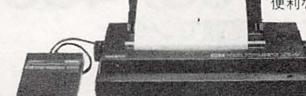
- ビクターMSX2パソコン〈HC-80〉 ¥84,800
- ゼネラル21ピンカラーディスプレイ〈DM-405〉 ¥67,800
- MSX2用メガROMソフト ¥5,800
- ジョイスティック・ケーブル ¥6,400

合計¥161,800を 現金特価**70,000**円

(品切れの際はご容赦下さい)

5 CASIO MSXパソコン専用ユニット 日本語ワードプロセッサ MW-24

- キミのMSXが本格派日本語ワープロになる。
- すべてのMSX(RAM16KB以上)に使えるMSXワードプロセッサ。24ドット高品質印字で、そのうえ、ハガキ印刷に便利な住所録ソフト搭載。

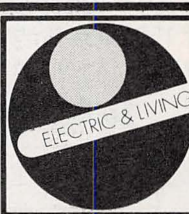


- カシオMSX用ワードプロセッサユニット〈MW-24〉 ¥39,800
- 専用ACアダプタ〈AD-5460〉 ¥3,900
- A4版プリンタ用紙 ¥500

合計¥44,200を現金特価**39,800**円

頭金なし 第1回目3,780円 月々**2,400**円×17回

お支払い合計……44,580円



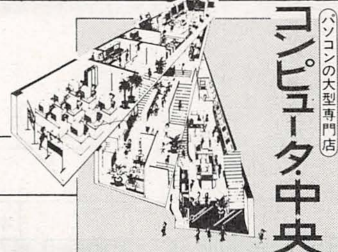
受付時間 AM10:00▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料配達**/ご注文は **商品NOでどうぞ**

低金利でお得な **OAクレジット**/手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い **長期60回払までOK!**/ゆっくりお支払い **5月からのお支払いでOK!**

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい



パソコンの大型専門店 コンピュータ・中央

エルダウン

庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・咲田
郡山市咲田一丁目27-7 ☎0249(34)8778

コンピュータ・古川
古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価380円(送料80円) 雑誌18361-5

マイコンBASICマガジン第六巻第五号通巻五十九号 昭和六十二年四月二十五日印刷 昭和六十二年五月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可